

chaud !
N° 57 : la date
de sortie et
le prix en
France
57

le mag des consoles

Joyypad

N° 57 • 32 FRANCS

OCTOBRE 1996

**DRAGON
BALL GT**

Le jeu
La série
Les goodies

**DRAGON
BALL Z**

Le film
Créez vos
mangas
sur console

**Cadeau !
3 cartes
collector
Tekken 2**

STREET FIGHTER 3
Enfin la 3D !

 EN DIRECT DU JAPON

PlayStation contre Nintendo 64
Qui gagne la bataille ?

Exclusif !

Les prochains jeux
des créateurs
de Total NBA

**Des killers sur
PlayStation**

**Bio Hazard 2
Ridge Racer 3**

**Saturn,
les hits de
l'automne**



**Concours
J'ai Lu Manga
Gagnez une
PlayStation
et 100 City Hunter
sur le 36 15 Joypad**

T 4161 - 57 - 32,00 F



L'art
de parler
aux
plantes.



difficile d'imaginer que cet homme capable d'avoir une promotion dans son travail...

"CE TYPE EST RAVAGÉ ! MON MAGASIN AUSSI !"

Après avoir joué au jeu
Crash Bandicoot, un
jeu de famille ravage
un hypermarché.

Ce constat que se donnent
de fil en aiguille des
épouseuses des États-Unis
Méditerranéennes, en
somme. Le magasin et
question est posée : d'où
viens-tu ?

de famille, surtout de
ses collègues, notamment
les hommes. Une fille sur
deux, c'est la femme
qui pense à la famille
avant tout. Une fille sur
deux, c'est la femme
qui pense à la famille
avant tout.



Le Directeur du magasin
d'hypermarché d'Atlanta.

sur les membres de la
famille, c'est en passant
par le rayon jeux
vidéo que tout s'est
passé. "Crash Bandicoot" en
détail, il s'est agit de
mettre à jour le jeu
en version 2.0. Le jeu
est sorti en 1996. Les
membres de la famille
ont été très satisfaits.

matériel alors qu'il se
battait contre les pirates
de l'hypermarché. Inutile
de dire que l'hypermarché
avait réussi à acheter le
jeu. L'hypermarché de
Atlanta. Les membres
de la famille ont pu
jouer à Crash Bandicoot
et les pirates ont été
chassés.

Fiche cuisine
La tarte aux pommes



NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.



*Crash Bandicoot et le logo Crash Bandicoot, marques déposées, sont la propriété de Naughty Dog Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Tous droits réservés.

*"PlayStation" marque déposée, est la propriété de Sony Computer Entertainment Inc.

Courrier

Le courrier des lecteurs Joypad 57

Comme tous les mois, désormais, le courrier des lecteurs se charge de répondre à vos lettres avec sérieux et diligence. Car à Joypad, difficile de faire plus sérieux et diligent. Si vous cherchez, vous trouverez peut-être, mais en attendant, n'hésitez pas à nous écrire à l'adresse suivante qui est toujours la même : Joypad, Courrier des lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Salut, Joypad !

Fervents lecteurs de votre mag, mon copain et moi possédons tous les deux une PlayStation. C'est au cours d'une violente partie de Tekken que nous avons découvert, complètement par hasard, comment exécuter la super-prise de chaque personnage. Nous acceptons volontiers de vous divulguer cette information, en échange bien sûr d'un cadeau (les affaires, c'est les affaires...). Vous pouvez nous joindre en nous téléphonant, sauf le week-end, après 17 heures, ou en nous écrivant (cela bien sûr avant le 20 septembre). Au-delà de ce délai, nous divulguerons cette astuce à un magazine concurrent (...).

Xavier et Nicolas

Oh la la, vite, il va falloir leur trouver un super-cadeau, parce que les coups de Tekken, on ne les possède pas du tout. Et puis, il va falloir se dépêcher, ouh la la, parce que vraiment, si jamais ils divulgaient le secret à un concurrent, on serait bien dans le caca, ouh la la la la la la la la la. Bon allez, trêves de plaisanterie, si vous en avez d'autres des comme ça, vous les gardez, hein !

Salut, Joy !

J'ai vraiment besoin qu'on éclaire ma lanterne. Donc quelques questions :

-Pouvez-vous me confirmer que la Saturn et la PlayStation vont baisser à 1 000 francs sans jeu cet automne ? Non, nous ne pensons pas que cela sera le cas.

-Tomb Raider sortira-t-il sur Saturn ? Bien sûr, et il est même déjà dans notre magazine, au rayon "News". Ah, ce que l'on est sérieux et diligents, chez Joypad !

-À quel prix la Nintendo 64 cet hiver ? Et les jeux ? La Nintendo 64 sera, cet hiver, au prix que voudront bien faire les magasins d'importation, donc pas à moins de 2 000 francs. Cela semble certain. Quand aux jeux, ils navigueront entre 500-600 francs, toujours chez les importateurs (rares !) qui vendront la console à cette période de l'année.

-Enfin, que pensez-vous de Time Crisis de Namco en arcade que j'ai trouvé super bôôôôôôôô ? Nous, on aime bien, c'est un jeu de tir amusant.

Salut Joypad !

J'ai quelques questions à vous poser :

1) Est-ce qu'on peut retirer n'importe quel CD PlayStation à n'importe quel moment et le remplacer par un CD audio ?

Non, seuls les jeux comme Ridge Racer, dont le chargement se fait en une fois et dont les musiques se lisent sur des pistes audio du CD de jeu permettent la manipulation à laquelle tu fais allusion.

2) Moins de pages sur les mangas pour recréer les superbes rubriques comme les daubes. Envelop'pad et les photos qui tuent. Tout le monde ne semble pas de cet avis...

3) Est-ce qu'il y aura un Total NBA 97 sur PlayStation ? Nous pensons qu'il y aura une suite, mais pour l'instant, elle n'a pas été annoncée.

4) Est-ce que la PlayStation sera moins chère d'ici décembre-janvier ? Il semble difficile de répondre maintenant. Mais la réponse sera peut-être non.

5) Pourquoi n'y a-t-il plus de Joypad International ? Tout simplement parce que désormais Joypad International est réintégré dans le magazine. Comme cela, moins de risque que le Joypad International se fasse dérober dans les kiosques, ou qu'il soit perdu dans le transport. Et puis surtout, 32 pages, ce n'était pas assez pour contenir les super-news de Banana San.

6) Il y a trop de pubs et surtout pour les mangas, c'est un magazine qui traite des jeux vidéo (enfin je pense !).

Beaucoup de pubs pour les mangas ? Ce n'est pas un mal, puisque dans la plupart des cas, la majorité de nos lecteurs est un public mixte qui apprécie à la fois les mangas et les jeux vidéo.

7) Y aura-t-il une suite à Resident Evil ? Bien sûr, et cela va s'appeler Resident Evil 2. Jette donc un coup d'œil dans les news de ce mois-ci.

Ju ju ze Kileur

Salut à la rédac !

Mon cas est un peu spécial : je suis (donc) une jeune fille de 16 ans qui sait à peine tenir un pad dans le bon sens, mais qui est quand même pas mal au courant de l'actualité en matière de jeux vidéo, vu que j'adore suivre le jeu des autres, surtout les jeux de rôles (j'ai adoré Resident Evil).

Mais ce n'est pas pour vous raconter ma vie que je vous écris ! Dans votre numéro 56 de septembre, à la page 34 pour être exacte, vous nous parlez de Sailor Moon Super S en nous disant que ce jeu "comprend 10 protagonistes. Celles-ci se battent (avec ou sans coups de sac à main) afin de

savoir laquelle est la plus belle ou laquelle est la meilleure, enfin un truc comme ça, d'un intérêt cosmique". Et c'est là que ma fibre féministe reprend le dessus.

Je tiens à vous signaler que :

1. Quand je lis les articles sur les autres jeux de baston dans ce même numéro et quand je réfléchis à ce que je sais d'autres jeux du même genre, je me dis que rien n'est vraiment d'un "intérêt cosmique". Il s'agit dans la plupart des cas d'un tournoi où chaque combattant se pointe en voulant venger son père ou sa copine tuée par un autre participant. Bref, à partir du moment où une bouchée s'ensuit, pourquoi chercher plus loin ?

2. Je pense que les acheteurs de jeux de baston font en général plus attention à la qualité graphique et au niveau technique qu'à l'histoire se cachant derrière chaque personnage. Du moment qu'on se tape sur la gu..., c'est bon, à ce que j'ai cru comprendre.

3. En tant que lectrice de mangas, je considère Sailor Moon comme bien meilleur que Street Fighter, par exemple...

Voilà, c'était ce que j'avais à dire. Je tiens quand même à ajouter que votre mag est super-chouette, mis à part le point que je viens d'éclaircir ! Sayonara !

Julie

Eh bien voilà, c'est dit. J'espère juste que ça t'a un peu défilé de pouvoir t'exprimer dans nos colonnes. Et puis ça fait plaisir, une fille qui écrit, c'est

suffisamment rare pour être souligné.

Bonjour Joypad !

Voici quatre questions :

-Est-ce que la Jaguar est aussi puissante que la Nintendo 64 ?
Non, bien sûr que non, sinon ça se saurait, et l'on ne trouverait pas la Jaguar bradée à 400 francs dans la plupart des boutiques de jeux vidéo.

-Est-ce que de nouveaux jeux vont sortir sur la Jaguar ? Vu que cette console est un support mort, je ne pense pas que quiconque veuille prendre le risque de sortir un jeu pour elle.

-Est-ce qu'elle n'est pas encore finie ? Mieux, elle est super-morte.

-Et pourquoi n'en parlez-vous plus ?
Tout simplement parce que nous avons décidé depuis longtemps de ne pas faire de rubrique nécrologique ou nostalgique dans Joypad.

Frédéric

Salut Joypad !

Depuis que je suis abonné, c'est le rêve ! Ne plus avoir besoin d'aller chercher à 300 km mon magazine préféré ! Voici les questions que j'aimerais vous poser :

1) Est-ce que la PlayStation sortira un "Pistolet Fire" comme sa concurrente, la Saturn ? Il existe un pistolet pour PlayStation commercialisé par Konami, mais il existe uniquement en version japonaise. Aucune version française n'est prévue pour le moment.

2) Est-il vrai que le "Joy-Stick

Super" est indispensable pour améliorer ses scores ? L'utilisez-vous ? Non, cet accessoire n'est en aucun cas obligatoire, et nous ne l'utilisons d'ailleurs pas. Voilà !

3) Comment TSR fait-il pour tester autant de jeux en si peu de temps par mois, puisqu'il n'a qu'une permission de sortie par semaine, c'est-à-dire le week-end ? Tout simplement parce que TSR a la chance de pouvoir revenir à la rédaction tous les soirs, et donc plutôt que de dormir, il récupère le retard pris à cause de ce service militaire. Comme quoi, rien ne se perd...

Michel Vidal

Cher Joypad,

1) Tu as dit, dans le dernier courrier, que Final Fantasy 5 n'existait pas en version américaine. Faux ! Je l'ai vu en occasion dans un magasin : la boîte est rouge, et il y a écrit "Final Fantasy 2". Il s'agit donc bien du 5, puisque le 6 est numéroté 3 en version US. Allez, encore un qui fait l'erreur ! Sache, mon cher ami, que nous avons déjà expliqué un bon paquet de fois dans Joypad que Final Fantasy 4 japonais était le 2 en américain, et que le 6 était le 3 en américain. Et que véritablement le Final Fantasy 5 japonais n'a jamais été traduit en américain. Et puis c'est tout, hein.

2) La double vie de TSR, suite. J'ai entendu à la radio des chansons d'un certain Jean-François Morisse. Est-ce le même que le vôtre ? Oui, il n'a voulu répondre qu'une seule chose : "C'est un secret".

3) Capcom, Psygnosis et Namco développeront-ils prochainement

sur N64 ? Non, rien n'est signé pour le moment.

4) Depuis le mois de mai, vos couvertures sont très belles, ce qui n'était pas toujours le cas avant. Bravo ! Merci. Preuve que tout le monde peut s'améliorer...

Chami M.

Cher Joypad,

Je vous écris pour vous poser quelques questions :

1. Virtua Fighter 2, Sega Rally sur PlayStation, vrai ou faux ? Juste super-faux. Je pense d'ailleurs qu'il y a peu de choses qui soient aussi fausses que cela.

2. King of Fighters 96 sortira-t-il sur PlayStation, Saturn, N64 ? Oui, le jeu sortira sur Saturn et PlayStation, comme pour le 95.

Fatal Cyril

Cher Joypad,

Je vous écris pour vous dire que je vous trouve plutôt nuls. Mais ce n'est pas grave, car vos concurrents sont carrément mauvais. J'ai donc essayé les canards anglais, mais ils étaient encore plus insupportables : je me pose donc la question cruciale : où trouver un bon magazine de jeux vidéo qui me satisfasse ?

Facile, économise un bon million de francs, loue des locaux, paye des gens, fais des devis d'imprimerie, et devient chef d'un journal. Comme ça, au moins, tu seras sûr d'avoir un canard qui te plaise, même si tu es sans doute le seul à le lire... Merci néanmoins de nous mettre sur le haut du pavé !

Duro Michaël



Les meilleurs du mois

Ce mois-ci, le jeu le plus amusant aura été Fighting Vipers sur Saturn, grâce tout le monde y a joué. C'est certainement dû à l'énorme charisme de Hoptman, ou plutôt à l'énorme violence des combats proposés. Mais en tout cas, le plus beau jeu du mois est Wipeout 2097 sur PlayStation. Oui, ces effluves floutés à l'arrière des vaisseaux, cette vitesse démentielle, ces dérails dans les décors... une superbaïffe, c'est ça.

Les feuilles mortes...

Ca y est, c'est l'automne, les feuilles tombent, les jeux aussi. Une pluie de jeux comme à l'accoutumée. Alors que nombre d'entre vous jadis brent dans les magasins en hésitant entre une Saturn, une PlayStation et une Nintendo 64 fantôme, les jeux arrivent en masse. Autant dire qu'il ne va pas falloir se tromper. Mais peut-on encore faire un mauvais choix ? La PlayStation, console indéniablement à la mode (les chiffres des ventes le prouvent) n'a vent en poupe, la Saturn atteint enfin un bon niveau de croisière, et la Nintendo 64 brille par son absence en cette fin d'année - on se souvient des publicités de Nintendo, à Noël dernier. Bref, les jeux seuls feront la différence. Voilà pourquoi, afin que le vie vous soit agréable, vous trouverez tous les tests et zippings des jeux disponibles dans le commerce. Après, à vous de jouer, Saturn ou PlayStation... Pour les Nintendo maniaques, nous suivons, comme à notre habitude désormais, l'actualité de la N64 au Japon. Chiffres de ventes, part de marché. Pour tout savoir, continuez votre lecture. Et puis, parce qu'il faut aussi de l'exceptionnel, Joypad vous dévoile la prochaine grande course de voitures du chez Sony. Les amateurs de Porsche devraient apprécier. Avant de vous laisser, nous vous conseillons de ne pas manquer notre Anim'Paad spécial Evangelion, la série qui défie tous les Japonais actuellement. DBZ serait-il en train de perdre la face ? Une chose est sûre, Evangelion fera un carton, alors ne manquez pas le train.

T.S.R.



© Universal Project / EMI TV / Theat / NAO / Warner / Warner

3 LE COURRIER DES LECTEURS

Vos lettres nos réponses, vos lettres nos réponses et c'est comme ça pendant deux pages.

10 ARCADE DE DERNIERE MINUTE : VIRTUA FIGHTER 3

C'est tout chaud, ça vient d'arriver, voilà pourquoi vous trouvez notre rubrique Arcade en début de mag. On a joué à Virtua 3, et on a adoré ! Alors voilà ; et puis il y a aussi les dernières infos du Jamma Show, alors...

14 REPORTAGE : PORSCHE CHALLENGE, UN RIVAL POUR SEGA RALLY ?

Découvrez en exclusivité le dernier jeu des créateurs de Total NBA. Cette fois, c'est une course de voitures, et des Porsche qui plus est.

19 LE MONDE DE LA NEWS

Banana San est en pleine forme et vous dévoile un Street Fighter 3D, les dernières actus DB GT, Bio Hazard 2 et toute une clique de jeux Nintendo 64. De quoi vous en mettre plein les yeux.

49 ENQUETE LECTEURS

Tout comme la France a besoin de T.S.R. actuellement, Joypad a besoin de vous. Voilà, on va discuter, et Joypad va pouvoir vous répondre à sa façon. C'est le moment de vous exprimer, de critiquer, de louer et de célébrer. Allez-y, c'est fait pour vous.

76 LE ZAPPING DES TESTS

Du jeu, du jeu encore du jeu en concentré. À ne pas manquer.

104 ANIM'PAAD

Vous voulez être à la mode ? Apprenez donc à connaître Evangelion, la série qui cartonne à Tokyo ! Plus destroy qu'un Akira, plus punchy qu'un DBZ, Evangelion arrive chez vous. Alors, faites place !

114 COMICS PAAD

LA BD US, ça vous branche ? C'est ici que ça se passe.

116 À LA CARTE

Les cartes de jeu et de collec., on commence à aimer ça. Alors, voici une toute nouvelle rubrique pour ne rien manquer de ces cartes qui rendent fous. Et pour fêter ça dignement, vous trouverez dans Joypad des cartes uniques Tekken 2. Pour les véritables collectionneurs only.

118 CINEMA

C'est impossible, mais c'est votre mission. Heureusement, c'est accessible, car c'est dans Joypad.

LES ASTUCES

Une fois encore, des dizaines de trucs comme Joypad en a le secret. Après des heures de labeur, voici les meilleurs tips du moment. Ça c'est fort !

LA JOYBANK

Une Joybank qui met le Japon à l'honneur. À vous de voir ce qui se fait là-bas et de le gagner.

LES PETITES ANNONCES

Pour vraiment saisir toute la quintessence philosophique de la chose, mieux vaut aller y jeter un œil.

ECHANGEZ VOS CARTES TEKKEN 2

Vous voulez la collection complète des cartes Tekken 2 ? Pour trouver les exemplaires les plus rares, pas de problèmes, filez sur le 3615 Joypad pour y faire des échanges. En effet, les collectionneurs se retrouveront là et pas ailleurs pour tout voir.

1. **Project Overview:** This project aims to develop a comprehensive system for managing a company's inventory and supply chain. The system will be designed to streamline operations, reduce costs, and improve customer satisfaction.

2. **Objectives:** The primary objectives of this project are to:

- Automate inventory tracking and reporting.
- Optimize supply chain efficiency.
- Enhance data accuracy and security.
- Provide real-time insights into stock levels and demand.

3. **Scope:** The project will focus on the following areas:

- Inventory Management: Tracking stock levels, managing orders, and handling returns.
- Supplier Management: Evaluating and managing relationships with suppliers.
- Logistics: Optimizing shipping and delivery routes.
- Reporting and Analytics: Generating reports and dashboards for decision-making.

4. **Timeline:** The project is scheduled to be completed within a 12-month period, starting from the initiation phase in January 2024.

5. **Team Structure:** The project team consists of the following roles:

- Project Manager: Oversees the project and ensures timely completion.
- Business Analysts: Gather requirements and analyze business processes.
- Software Developers: Develop and implement the system.
- QA Engineers: Test the system for bugs and ensure quality.
- Operations Team: Implement and maintain the system in the live environment.

6. **Risks:** Potential risks identified during the project planning phase include:

- Scope Creep: Uncontrolled changes or continuous growth in the project's scope.
- Resource Availability: Limited availability of key personnel or resources.
- Budget Overruns: Exceeding the allocated budget due to unforeseen costs.
- Integration Challenges: Difficulty integrating the new system with existing legacy systems.

7. **Conclusion:** This project is a critical initiative for the company, aimed at modernizing its inventory and supply chain management. By successfully implementing this system, the company expects to achieve significant operational improvements and cost savings.



TESTS ET ZOOMS DU MOIS

PLAYSTATION	
ANDRETTI RACING	102
BURNING ROAD	96
COOL BOARDERS	73
DARKSTALKERS	100
DIE HARD TRILOGY	88
FINAL DOOM	79
JUMPING FLASH 1 2	91
PGA TOUR'97	78
PENNY RACERS	79
ONELINS HYPER RALLY	74
SAMURAI SHODOWN 3	74
SMASH COURT	73
TEKKEN 2	80
TUNNEL BL	92
WHEZZ	78
WIPEOUT 2097	84
SATURN	
3D LEMMINGS	76
ALIEN TRILOGY	76
BLACK FIRE	76
BLAM MACHINEHEAD	77
DARK SAVIOR	70
EXHUMED	98
FIGHTING VIPERS	68
GHEIN WAR	79
LOADED	77
QUARTERBACK CLUB'97	76
STREET FIGHTER ZERO 2	74
TETRIS PLUS	74
THREE DIRTY DWARVES	79
VIRTUA FIGHTER KIDS	78
WANGAN DEAD HEAT	74
GAME BOY	
DRAGON HEART	77
LES SCHTROUMPPS AUTOUR DU MONDE	78
STREET RACER	78
GAME GEAR	
TINTIN AU TIBET	77
MEGADRIIVE	
BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE	79

MICROMANIA, L'UNIVERS DES CONSOLES 32 BITS

FORMULA 1 **NEW**



Faites votre choix parmi les 35 meilleurs pilotes mondiaux et tentez de prendre la pole position des 16 Grands Prix d'une saison de F1 pour devenir le Schumacher des 90.



Éprouvez les véritables sensations de pilote avec le Modcatz !!

- Véhicule volant analogique
- Manettes d'accélération et de frein analogiques
- 6 boutons digitaux
- 4x4 à position
- 2x2 à position
- 2x2 à position
- 2x2 à position



NEW

鉄拳 2
TEKKEN 2

Avec ses 24 combattants plus féroces que jamais, une grande fluidité et des exclamations d'une rare violence, Namco signe le meilleur jeu de baston 3D de l'année !



NEW

RAGING SKIES



La PlayStation

+ 1 Manette 1490 F



Le catalogue PlayStation n°3

24 pages tout en couleurs, disponible chez Micromania !!



2

NEW

DIE HARD

Des graphismes 3D hallucinants et une action époustouflante, un cocktail qui fait de



1

3

ce jeu une bombe sur PSX. Déjouez des terroristes dans une immense tour de cristal, protégez des innocents dans un aéroport ou démolissez des bombes dans New York en taxi : 2 jeux au 1 représentent les 3 aspects des 3 films. Que demander de mieux !!



Andretti Racing 97

NEW

Rapportez le championnat NASCAN commenté par le célèbre Mario Andretti. Vous pourrez également participer à des compétitions de stockcar et de jockey sur 4 joueurs !!



NEW

La plus grande Hit sur PC enfin sur PlayStation ! Des graphismes en 65000 couleurs et une très bonne ambiance sonore ! Vous devrez comprendre ce qui s'est passé sur une île, Myst, totalement déserté ... ou presque.

MYST



4 NOUVEAUX MICROMANIA POUR LA RENTRÉE !

MICROMANIA
CRÉTEIL
Ouvert fin septembre !

MICROMANIA
ITALIE 2
Ouvert fin septembre !

MICROMANIA
BELLE ÉPINE
Ouvert !!

MICROMANIA
GRAND VAR
Ouvert !!

joypolis

LES SECRETS DE L'ARCADE

PAR TSR

Virtua Fighter 3



Exceptionnel ! Le mot peut sembler faible : Virtua Fighter 3 comble nos espérances. Virtua 2 enterrait Virtua premier du nom. VF 3, lui, nous fait redécouvrir ce que peut être Virtua Fighter, c'est-à-dire un hit incontestable.

ÉDITEUR : SEGA
GENRE : ARCADE
DISPONIBILITÉ : NON COMMUNIQUÉE

Le dernier ECTS de Londres, seul salon professionnel européen consacré aux jeux vidéo, aurait pu être quelconque. Au milieu des stands étonnamment cinquante, on trouvait, sur un lot baptisé Sega et dédié aux jeux vidéo, la borne d'arcade de Virtua Fighter troisième du nom. Cette même borne, présente en toute exemplaire au SegaWorld Center, centre de loisir gigantesque situé en plein cœur de Londres, permettait aux mini-initiés du jeu de découvrir en quasi avant-première ce titre phare de l'année 95. Impossible donc de manquer le coche : après quelques échauffements préliminaires et inéluctables du doigt, les combats commencent.

La première chose que l'on retienne de Virtua Fighter 3, ce sont ses graphismes. Tout commence par une intro : une image de synthèse d'une beauté rare. Le but de la séquence étant d'informer le joueur sur les motivations profondes des personnages. Des personnages au nombre de 13, qui, soit dit en passant, sont identiques à ceux du Virtua Fighter 2, à deux exceptions près : un sumo japonais (Takumashi) et une jeune femme très sexy (Jade) : ils entrent en scène dans cette version. Le jeu peut alors commencer. Virtua Fighter 3, ce sont tout d'abord des

graphismes qui frôlent le perfectionnisme : ils sont réalistes. On s'aperçoit alors qu'un véritable gouffre sépare Virtua Fighter 2 de ce nouvel épisode. Segura prouve une fois encore sa parfaite maîtrise des jeux d'arcade. On ne peut qu'être impatient de voir quelle sera la poursuite de la liste de Namco. Du récit des vêtements aux expressions des visages, rien ne semble avoir été oublié. Pas même les coups qui, tout en reprenant les classiques des deux précédents épisodes, parviennent à surprendre par quelques bottes originales.

L'esquive, un nouveau concept

Mais cela ne s'arrête pas là. Hormis le bouton de garde, de coup de poing et de pied, il est désormais possible d'esquiver les attaques de l'adversaire grâce à un quatrième bouton. On se déplace ainsi véritablement dans les trois dimensions de l'écran. Bien entendu, les vues de caméra suivent les différents mouvements des combattants : l'effet de ce propos est saisissant. Voilà sans doute, au-delà des graphismes, la grande innovation de VF 3. À cela, il convient d'ajouter des décors enfin dignes de ce nom.



Un coup d'œil sur le tableau permet de suivre les mouvements de pied de pied. En effet, les combats sont basés sur la suite.



LA TÊTE DANS LES NUAGES

Retrouvrez, chaque mois, les classements des plus grands succès d'arcade dans les centres Sega, "La Tête dans les Nuages". Un moyen sûr pour ne pas se tromper une fois sur place.

TOP 3

- 1 Time Crisis. **NAMCO**
- 2 Prop Cycle. **NAMCO**
- 3 Mana TT Superbike. **SEGA**
- 4 Dirt Dash. **NAMCO**
- 5 Sega Rally. **SEGA**

TOP 5 JAMMA

- 1 The King of Fighters 96. **NEO GEO**
- 2 Decathlete. **SEGA**
- 3 Die Hard. **SEGA**
- 4 Dungeons & Dragons 2. **CAPCOM**
- 5 Puzzle Bobble 2. **TAITO**

En effet, les combattants peuvent désormais se battre près d'une rivière, se pencher dans l'eau, se relever dégringolants et continuer le combat en pataugeant. Regardez aussi ces combattants sur le sol, qui tiennent des traces en fonction de leurs mouvements. Du blun - et c'est peut-être là le point le plus important - les différentes dénivellations du terrain sont enfin prises en compte. Finies les élus de combat planes, pour quelques décors tout du moins. Cette fois-ci, on passe sur des rochers et on surplombe de quelques centimètres son adversaire. Après les mouvements et les graphismes, une étape décisive vient d'être franchie dans la réalisation des décors. Il suffit de jeter un oeil sur l'horizon, en fond d'écran, pour s'en convaincre.

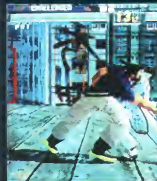


Une petite projection contre les furieux ? Comme dans Fighting Vipers, il est possible d'attirer votre adversaire contre un poteau le long d'un



Bien sûr sur Saturn ?

Bref, on ne peut qu'être impatient de voir débiter ce titre en arcade en France. Certinement avant Noël. Quant à une éventuelle version Saturn, cette dernière semble d'ores et déjà prévue pour 97, si l'on en croit le dossier de presse fourni par Sega. AM2 R&D vient de nous confirmer, avec ce VF 3, un véritable chef-d'œuvre, l'occasion d'établir un parallèle évident entre l'art et le jeu vidéo.



Des combats dans l'eau tout simplement épiqu岸ants. Les scènes d'eau couvrant les mouvements des combattants. Un détail comme vous n'en avez jamais vu.

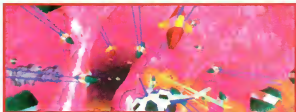


On retrouve certaines poses d'attaque, mais les deux nouveaux personnages semblent choisir leur lot de coups "à la carte".

japan

T
e
s
tA O U
S h o w ' 9 6

Comme chaque année, se déroulait à Tokyo l'AOU, l'un des deux salons annuels de l'Arcade à Tokyo. Cette année, la cuvée était particulièrement amère et décevante, les éditeurs ayant dévoilé leurs nouveautés bien auparavant (VF 3, SF EX, Impact Fighters...). Bref, aucune surprise de taille et rien de bien exceptionnel.



HONAMI :

Solar Assault Gradius (Shoot'em up): Version au goût du jour du vénérable Gradius. Solar Assault offre les mêmes avantages (graphismes superbes précalculés) et les mêmes limites (on ne peut pas se déplacer librement) que les jeux du genre.

• GTI Club (course automobile)

Une simulation de course de voitures très sympathique, à la fois par le biais des véhicules mis à votre disposition (mini et autres "pat de yaourt"), et par les détails de l'univers 3D superbement détaillé.

• Winding Heat (course automobile)

Encore une course de voitures qui possède une originalité très fun : les routes sont étroites et à double sens. Sans arrêt, vous devez aller sur l'autre file pour doubler les véhicules plus lents et faire attention à ne pas vous retrouver incrusté dans le pare-choc d'un paid lourd.



SEGA :

• Sega Touring Car (Course automobile)

L'équipe à qui l'on doit Sega Rally et Manx TT s'est remise au travail, et propose une superbe course de voitures possédant des graphismes et des animations à couper le souffle !



Red Earth (Capcom)



X-Men vs. SF (Capcom)

CAPCOM :

- **Red Earth** (Aventure/Action)
À côté de SF EX, Capcom présentait Red Earth/War-Zard, jeu d'Aventure/Action basé sur un nouveau modèle de carte d'Arcade (cf. encadré Bananorama).
- **X-Men vs. SF** (Baton)
Reprenant le principe de combat de ses derniers jeux (Night Warriors, X-Men, SF Zero 2...), X-Men vs. SF n'offre que de nouveaux sprites et de nouveaux décors.



Dancing Eye (Bandai)

NAMCO :

- **Dancing Eye** (Action/Puzzle)
La seule nouveauté sur le stand Namco était un jeu d'Action/Puzzle, dans lequel vous dirigez un petit singe qui, en parcourant les vêtements d'une certaine façon, fait disparaître le tissu et montre peu à peu le corps du madone en 3D !

Le dernier truc à la mode : les simulations de jeu vidéo ! C'était la folie de cette année : tout le monde proposait une simulation de course de jeu vidéo avec des versions quasi-réalistes.

- Aqua Jet de Namco
- WaveRunner de Sega
- JetMoto de Konami



Super Tag Battle (Capcom)



Red Earth (Capcom)

SNK :

- **Super Tag Battle** (Baton)
De la baston 2D made in SNK, avec comme nouveauté la possibilité de changer de combattant au cours des parties, une "chance" d'attaque à saisir lorsque la jauge de vitalité de l'adversaire devient à moitié vide.



X-Men vs. SF (Capcom)



Super Tag Battle (SNK)



Super Tag Battle (SNK)

TRAITO :

- **Side by Side** (Course automobile)
Cette nouvelle course de voitures (déjà déclinée !) a comme caractéristique d'être très réaliste dans le rendu du paysage et dans la conduite du véhicule. Saisissant !



Side by Side (Konami)



REPORTAGE

Si Nintendo et Sega délaissent l'Europe au profit de marchés « plus importants »,

Sony est convaincu depuis belle lurette du potentiel du Vieux continent. Sans tomber dans le chauvinisme forcené,

il faut admettre que cette politique a plus que favorisé le développement d'excellents titres... européens.

Après Total NBA, SCEE, la branche... européenne de Sony Computer, remet la sauce ou plutôt la goume avec un jeu appelé

Porsche Challenge. Une simulation de rêve avec des voitures rêvées dont voici les premières images en exclusivité.

Par Benji



Porsche Challenge

Un moteur Porsche dans votre PlayStation

Boxer ??? Ne serait-ce pas le nom du dernier maître des Usines Houlmès ? A moins que ce ne soit celui d'un chien, fruit de l'accouplement entre un Boxer et un Pointer ? Non, il n'en est rien. La Boxeur, c'est - plus simplement - la nouvelle mondiale de la gamme Porsche. Belle et puissante, cette sportive joue également les héroïnes dans Porsche Challenge, un futur hit sur PlayStation développé en interne chez SCEE. Oubliez tout ce que vous avez pu voir jusqu'à présent en terme de simulations de course de voitures (excepté Formula One qui traite de F1) : Porsche Challenge se situe un cran au-dessus ! Ce sont du moins nos premières impressions puisque, lors de notre petite incursion dans les lieux de Sony Europe, le jeu n'était pas terminé. Infin de la.

La voiture de vos rêves pour 350 francs

Après avoir dégusté l'intro de deux minutes, un imagis de synthèse vantant les mérites de la Boxeur, c'est à vous de jouer (pour changer). Le menu vous laisse le choix : un ou deux joueurs (simultanément avec un écran séparé), un mode arcade ou simulation et des options diverses. Ensuite, vous sélectionnez le personnage avec lequel vous avez le plus d'affinités : Don le kick boxer américain, Boris le Gf anglais, Rachel le top modèle suédois, Watakun le pirate nippon, Nikita la journaliste fuchie ou Ramon



le mécanicien Italien. Autant de conducteurs aux comportements très variés un volant entre les mains. « Nous avons énormément travaillé sur l'intelligence du jeu », confie le développeur manager, Pascal Jomy. « Parmi vos cinq concurrents, il n'y en a pas un seul qui n'ait pas ses manies, ses coups vicieux, ses tactiques spéciales pour vous déborder le plan. » Il en va de même lorsque vous incarnez l'un ou l'autre de ces fous du volant : la nervosité, l'agressivité, son agilité, sa vitesse d'exécution pour braquer rapidement, par exemple le volant, ou de préférence à leur tête pris en compte.

C'est parti mon kiki

Dans le jeu du personnage désiré, vous partez sur les routes aussi dangereuses qu'enneigées des Alpes, sur les highways

REPORTAGE

Porsche Challenge



Un mode «deux joueurs» en écran «splitté» a été inséré dans le jeu pour permettre à deux pilotes de s'affronter. Le fun est ainsi garanti dans ce jeu dont les graphismes sont en outre tout simplement superbes. Une réussite.

lugubres du Japon (une visite touristique à proximité des temples bouddhistes et du Tokyo la nuit) est ainsi proposée), sur les collines escarpées de San Francisco et pour finir sur le circuit d'essai officiel de Porsche à Stuttgart en Allemagne. Attention toutefois à ne pas se méprendre : Porsche Challenge n'est pas un rallye.

Un vrai challenge

Chaque circuit est en fait une boucle plus ou moins grande qu'il faut parcourir plusieurs fois d'affilée, comme dans Ridge Racer. « Nous voulions que le joueur se trouve face à un vrai challenge », précise Pascal. « Il doit non seulement arriver premier mais en plus réaliser des temps toujours meilleurs... pour espérer être rejoint par la voiture cachée du jeu pilotée par l'un des maîtres de la spécialité. » Oui, d'accord mais... Mais quatre circuits, n'est-ce pas un peu léger ? C'était sans compter sur l'imaginaire débordante de l'équipe de développement. Et ce fait, il y a eu moins vingt façons d'aborder le jeu, chaque



Porsche Challenge VS Ridge Racer

Selon Pascal Jarry, Porsche Challenge propose une simulation de dynamique nettement meilleure. Ridge Racer est loin d'être aussi réaliste dans le comportement des voitures sur les circuits.



Le joueur choisit entre deux modes : tiptronic (l'équivalent manuel, avec de fortes accélérations) et automatique.

Porsche Challenge VS Need for Speed

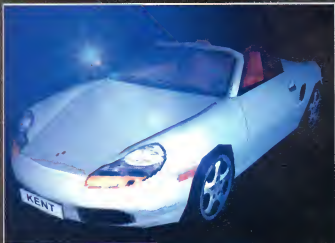
Porsche Challenge est sans conteste graphiquement plus fin. D'autre part, le jeu n'est pas un rallye monotone mais une suite de circuits en boucle qui permet au joueur de se perfectionner... sans se lasser.



circuit ayant ses propres variantes. Après le circuit de base, relativement simple à effectuer, le joueur suit le même parcours dit interactif. Une ligne supérieure destinée à le diriger : un écran d'aparté faisant entendre une évocation, un piège n'a plus qu'une seule de ses voies ouvertes, etc. Ce n'est que plus tard qu'interviennent les moins « circuit long » (avec plus de kilomètres à couvrir), « circuit long interactif et saumon ». La difficulté progressive dont Porsche Challenge porte fidèlement bien son nom.

Porsche Challenge VS Destruction Derby

Dans Porsche Challenge, le joueur pilote vraiment. Un joueur ayant son permis et aimant conduire retrouvera les mêmes sensations que dans la réalité, surtout s'il est équipé du volant pour PlayStation.



Les détails en plus, ma puce

« La grande force de Porsche Challenge réside donc son réalisme. » Il est vrai que pour une simulation, elle est optimum. Les corps des conducteurs, en 3-D texturée, ressemblent comme de vrais êtres humains... six crash dummies humains générative. La motion capture, associée aux lois de la physique, n'y est pas étrangère. L'ombre portée de la voiture en fonction de la luminosité et de la position du soleil s'ajoute en temps réel. Les caractéristiques très spécifiques de la Boxster (son aérodynamisme, son look, son accélération, etc.) sont strictement retranscrites. La bande-son, à l'exception des inties, vous suit la position du joueur, l'action en cours (dépassement, accident et le lieu. On appelle cela de la musique interactive... » L'un des programmeurs n'a jamais eu de planning entre les mains », explique Pascal. « Son rôle était de trouver et d'améliorer chaque détail du jeu, graphique ou son, qui offrirait un rendu final jamais vu jusqu'alors. » Mission accomplie. Quelle que soit la vue adoptée (deux vues subjectives de l'intérieur du véhicule et deux autres vues de l'extérieur), les sensations sont identiques. Si non que, sans pour autant avoir le jeu fini, tout laisse présager un excellent titre sur 32 bits Sony.



Un rendu de précision apparaît sur les 32 bits Sony. La vue de gauche de l'écran jusqu'au milieu est proche de celle d'un joueur.

Le joueur pourra découvrir le véritable circuit d'essai de chez Porsche en Allemagne !



« Rien qu'ilérnt, l'écclage en temps réel est un défi à lequel nous n'avons pas pensé en premier lieu. » nous dit Pascal. Un autre point fort résumé mais partie intégrante du jeu, pour plus de réalisme.



Bien sûr en 3D, le jeu n'exécute pas les 25 images par seconde, les programmeurs ont eu l'astuce d'activer le rendu quand et les 160 bits du jeu pour ne rien perdre en qualité. « Nous venons le jeu suivant aux Européens qu'aux Américains et aux Japonais. »

Quelques mots avec le maître à penser.

Pascal Jarry, développement manager de deux produits et d'un comme il l'appelle (le deuxième est trop secret), est français. C'est fait à peine plus d'un an qu'il a investi les locaux de Sony à Londres, une société qui lui permet de s'appuyer et de mettre ses quinze années d'expérience dans le milieu des jeux vidéo à profit. Il nous parle de Porsche Challenge, passionnément.

Joué : Un développement manager japonais chez Sony Computer Entertainment Europe ? Il n'y a rien de tel, non ?

Pascal Jarry : Je ne me considère pas comme un Français chez les Anglais, mais davantage comme un Européen entouré d'Européens. Chez Sony, à Londres, l'équipe est multinationale. Je côtoie des Anglais, des Indiens, des Écossais, des Français... C'est la meilleure façon d'obtenir de bons produits universels.

J : Comme Porsche Challenge sur PlayStation ?

P : Exactement. À l'origine, c'est Porsche qui nous a contacté pour proposer une licence liée à l'arrivée sur le marché de la Boxster, la voiture que l'on retrouve dans le jeu.

J : Ciment s'est défilé la collaboration entre Sony et Porsche ?

P : Nous avons eu carte blanche. Les seules contraintes avaient trait au look et aux caractéristiques de la Boxster dans le jeu.

J : L'image de Porsche est respectée dans les minuscules détails ?

P : C'était l'une des conditions de l'accord. Pas d'expressions ou de citations occasionnant la détérioration du véhicule pour ne pas donner une image dégradante de Porsche... et également pour ne pas tomber dans l'absurde. La Boxster existe et nous ne voudrions pas qu'un joueur se retrouvant au volant d'une Boxster s'ennuie dans le jeu comme dans le jeu. Ce serait beaucoup trop dangereux !

J : Un dernier mot au sujet de Porsche Challenge ?

P : Il se peut que le rêve d'un passionné du jeu devienne réalité : Porsche, pour promouvoir la Boxster, offrira l'un de ses modèles au meilleur d'entre eux. Un conducteur qui m'est interdit d'entre eux, un conducteur qui ne peut pas...

J : Merci !

P : You're welcome !

Rapid Racer en exclu again

SCEE est décidément prêt à mettre le paquet pour 1997. Outre Porsche Challenge, Pascal Jarry est également responsable d'un autre titre sur PlayStation à la sortie pour l'heure hypothétique : Rapid Racer.

Le jeu propose des courses d'off shore très spectaculaires dans des endroits dangereux comme des canyons. « Nous voulons montrer que les effets de vague ne se trouvent pas exclusivement sur Nintendo 64 ! » L'effet est plus que saisissant.

Les premières images laissent rêver... une fois de plus les plates-formes de travail 3D ont été mises à contribution.





News

La Nintendo 64 s'énerve enfin !



en attendant le Super Games Show en novembre prochain, l'ECTS dévoilait les dernières nouveautés du moment. Des nouveautés qui n'en étaient hélas pas pour la plupart puisque tous les titres ou presque étaient d'ores et déjà présents lors de l'E3 à Los Angeles. Pas grand-chose à voir donc, mais néanmoins, l'actu européenne reste extrêmement fournie ces derniers temps à l'approche de Noël. Vous ne manquerez donc pas ici Soviet Strike ou bien encore le Creatures de l'équipe française de Mindscape. On ne vous dit rien sur Star Gladiator, on vous laisse regarder ce titre, premier jeu baston 3D de chez Capcom. Il y a de quoi faire et ce n'est pas fini, croyez-nous.

La Rédac' et ses 10 918 jeux à voir

1 Turok (Nintendo 64 Jap') :

La N64 tient son premier jeu d'action Doomesque! Faites le premier carnage de dinos ! (pages 22-23)

2 Street Fighter Golden (Arcade) :

Capcom ajoute de la 3D à son mythique Street Fighter. Images inédites à savourer sans modération ! (pages 32 à 34)

3 Final Fantasy VII (PlayStation Euro) :

De nouvelles images de FF VII? Qu'à cela ne tienne ! Elles sont dans Joypad et c'est beau... (pages 36-37)

4 Les chevaliers de Baphomet (PlayStation Euro) :

Découvrez l'un des meilleurs jeux d'aventure qui soit sur PlayStation. Suspense, mystère et Templiers sont au programme. (pages news Europe)

5 Soviet Strike (PlayStation Euro) :

Le nouveau «Strike» de chez EA sur les consoles 32 bits. Carnages, espionnage et trahisons dans des décors sublimes. (page 58)

6 Street Racer (PlayStation Euro) :

Après une version SN classée parmi les meilleures ventes, c'est au tour de la PlayStation d'accueillir ce titre complètement fou. (pages news Europe)



japon

news

Nintendo le doute

Alors que la
société
s'apprête à
lancer sa

Nintendo 64
aux États-
Unis, elle
doit
désormais
faire face au
doute.

Doute des
milieux
financiers,
doute des
éditeurs et
plus
dangereux,
doute des
joueurs !

Explications.

Nintendo n'est plus le géant à la bonne santé financière insolente qui faisait la pluie et le beau temps dans le milieu des jeux vidéo. En 1995, la nouvelle a fait l'effet d'une bombe : sur son propre marché, le Japon, Nintendo avait cédé la première place à Sega, qui faisait pour la première fois un chiffre d'affaires supérieur à celui de son rival de toujours.

Doute des financiers

La guerre des prix entre Sega et Nintendo au sujet des consoles 16 bits sur les marchés américains et européens a laminé les bénéfices du petit père Mario. Le succès des lancements successifs de la Saturn et de la PlayStation, la désaffection croissante du public et des éditeurs envers la Super Famicom/Super Nintendo...

Tout cela a vertigineusement fait chuter les bénéfices de la firme de Kyoto. De plus, une série d'investissements hasardeux ou de projets mal maîtrisés (Virtual Boy, système de diffusion par satellite au Japon...) ont entraîné une certaine méfiance des milieux financiers. Durant le mois d'août dernier, une mini-crise boursière a éclaté à la bourse de Tokyo à cause du titre "Nintendo". Ceci à la suite d'un article publié dans le très sérieux "Nihon Keizai Shimbun", qui prédisait que les profits de Nintendo allaient baisser cette année de 70 % par rapport à l'année dernière (qui elle-même était en chute par rapport à 1994). La panique entraînée par cette nouvelle a poussé les actionnaires à essayer de se débarrasser de l'action "Nintendo" qui a vu son cours plonger du nez, avant que les autorités boursières ne décident d'arrêter la catastrophe en suspendant la cotation du cours. Du jamais vu à la Bourse de Tokyo et d'Osaka !

Doute des éditeurs

Alors que certaines compagnies américaines expriment plus ou moins hanchement leurs

désillusions (Sierra, Lucas Arts, Microprose entre autres...), au Japon également la situation n'est pas idyllique. À quelques rares exceptions près (Konami), les grands éditeurs nippons n'ont toujours pas présenté leurs développements N64, préférant souvent une attitude attendiste. Certains, comme Square, ont carrément dit que le kit de développement de la N64 était de trop mauvaise qualité pour pouvoir travailler sérieusement.

Résultat : trois mois après la sortie de la console, il n'y a toujours que trois jeux disponibles ! Et les explications officielles (Nintendo avait voulu cette situation afin de n'avoir que des jeux d'une qualité exceptionnelle) ne trompent personne. Que cela soit le jeu de Shogi (échecs nippons), Cu-On-Pa ou J2, on ne peut pas dire que tous les titres en vente ou à venir seront des chefs-d'œuvre !

Doute des joueurs

Il est clair que, après des débuts fulgurants, les ventes de Nintendo 64 se sont lentement ralenties. La dernière semaine de juin (lors du lancement de la machine), 400 000 consoles étaient achetées. La première semaine de juillet, ce chiffre tombait à 60 000. La dernière semaine d'août, seules 18 000 N64 trouvaient acquéreur (sources : ASCII). Nintendo explique ce tassement par la rumeur de l'offre. Le père de Mario ne fabriquerait pas assez de consoles pour alimenter tout le marché. C'est vrai mais cela n'explique pas tout. En flânant dans Tokyo, il est courant de

voir des N64 en vente dans des bouiques. Le phénomène le plus caractéristique vient de la présence, depuis quelque temps, de N64 d'occasion ! Il semble qu'un certain nombre de fidèles de la première heure, une fois Mario 64



les mois sur la Saturn ou la PlayStation, aient préféré revendre leur Nintendo 64 flamant neuve. Et revenir à leurs bonnes "vieilles" consoles 32 bits dont la bibliothèque de jeux ne joue pas l'Antésienne, et dont les prix sont abordables.

Et l'avenir ?

Malgré cette série de doutes, Nintendo peut se targuer de commercialiser la

Trois mois
après la sortie
de la console,
il n'y a toujours que
trois jeux
disponibles.

Fin
d'ans
l'ordre et
dans le
désordre,
et devant les
flots de jeux
disponibles tous



Turok

Dinosaur Hunter

Mario64 est sympa certes, et c'est du bel ouvrage. Mais le personnage du plombier moustachu à l'éternel sourire niais, ça commence à bien faire !

Heureusement, voici Turok ! Présenté récemment au Tokyo Game Show, Turok est un gros bol d'air frais anti-niaiserie. Un jeu qui vous laisse exprimer votre sur-moi, à coups de fusil à pompe. Bref, la première bonne raison d'acheter une Nintendo64 !



Turok est, pour simplifier les choses, un clone de Doom.

Au premier plan, vous voyez votre arme, et au second les dégâts que vous pouvez causer avec votre arme. Il y a cependant quelques petites différences qui font l'intérêt du soft. Tout d'abord, c'est un Doom en 3D, ici, pas de sprites, mais des polygones avec un beau lissage de Gouraud : ennemis, éléments du décor... Vous pouvez ainsi contourner un adversaire pour essayer de le surprendre dans son dos. Autre différence majeure, Turok se déroule à l'extérieur. Certes, il y a toute une série de souterrains, de temples et de bâtiments à explorer, mais en général, vous êtes au grand air, les narines frémissantes sous la brise qui porte au loin cette odeur de sang frais que vous aimez tant. Les clones de Doom se déroulent dans de sombres bâtiments, où vous enchaînez couloirs et salles qui se ressemblent tous. Non seulement ça se passe



dehors, mais le jeu est quasiment sans limite : libre à vous de vous promener pendant des heures, d'explorer votre petit coin de paradis.

Paradis : le mot n'est peut-être pas adéquat. Vous êtes au Lost Land pour essayer de le purger de la vermine qui rôde : BioSaurus, ses dinosaures cybernétiques, cyborgs au regard bleu acier inexpressif et à la détente chataillieuse, sans compter les bons gros boss, comme Compaigner, les aliens, les forces du Mal, les profs de math et Greg en caleçon... Comme d'habitude, vous commencez le net-

En vous penchant, vous pouvez admirer vos pompes... et le torrent qui coule quelques centaines de mètres plus bas. De même, vous pouvez regarder au-dessus de votre tête. Si vous voulez prolonger votre durée de vie en repérant pièges et fosses diverses, il est vivement conseillé d'avancer prudemment et de regarder autour de vous.



toyage avec votre petit canif, et puis c'est l'escalade : un arc, un fusil à pompe, etc., jusqu'au flingue à plasma des aliens.

Une atmosphère oppressante

Turok peut non seulement gambader dans la nature, mais aussi escalader les montagnes, courir, se battre et même nager. On peut à tout moment examiner la scène à 360°, regarder ses pieds ou le sol afin de détecter un éventuel piège avant d'avancer. Le ciel au la cime des arbres... Grâce à la puissance de calcul de la N64, tout s'affiche rapidement et avec fluidité. Un environnement sonore approprié et une série d'effets spéciaux, comme des nappes de brouillard qui flottent au loin sur le sol, contribuent à créer une atmosphère réaliste et oppressante. Un seul reproche : parmi les différentes armes à votre disposition, il n'y a pas de trancheuse!

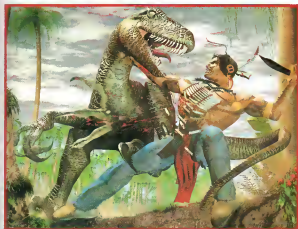
Banana san

Turok, la 80

Comme vous le savez peut-être, Turok le jeu est basé sur une trilogie américaine intitulée par Adam Caron. Au programme, donc, science-fiction et dinosaures à l'horreur!



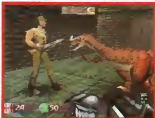
EDITEUR : ACCLAIM
MACHINE : N64
SORTIE : DERNIER TRIMESTRE 1996



Le choc des mots, le poids des dinos, c'est Jurassic Turok !



En survolant, s'apprêtant à gauche de l'écran les armes que vous avez remises. Une fois celles-ci en votre possession, vous pouvez passer de l'une à l'autre à volonté.



l'attente pas tout de suite : laissez plutôt le Marine et la dinosaure faire connaissance. Il sera toujours temps de vous occuper du survivant!

Naissance d'un Dino

Le soft est magique, mais il ne faut pas croire que cela a été de la tarte pour Acclaim. Les programmeurs ont dû créer toutes les bestioles en 3D, les modéliser... et tout cela pour que vous les exterminiez (les bestioles, pas les programmeurs!).



Après avoir été modélisés en 3D, les dinos passent par des tests d'ingénierie pour s'assurer qu'ils sont prêts à être joués.

Les caractéristiques du jeu n'ont rien à envier à celles d'Alone.

japon

news



Une vague de fraîcheur
sur la Nintendo 64

Waverace 64

MACHINE :
N64
ÉDITEUR :
NINTENDO
SORTIE :
DISPO. AU JAPON

telex

Autour de la N64 on parle de plus en plus à travers le monde du «lockout», des petits crans de plastique placés de part et d'autre du port cartouche. Depuis peu, on sait exactement où est implanté ce fameux lockout et donc comment l'enlever. Fin septembre, les Américains s'étaient achetés une N64 pourrout donc jouer aussi aux jeux japonais le plus facilement possible. Pour l'instant, aucune précision sur ce que sera la version européenne mais il semble bien qu'elle sera identique à la console américaine. La protection des marchés ne se fera donc que par le biais de la forme des cartouches.



Le troisième jeu disponible sur Nintendo 64 est une course de Jet ski Kawasaki, ces petites embarcations légères et motorisées qui permettent les plus belles acrobaties sur l'eau. Le joueur choisit son personnage parmi quatre pilotes. Le jeu comprend quatre modes. Le «Championship» opposera au joueur trois concurrents gérés par la console. Le jeu comporte huit courses. Dans

chacune d'elles, les concurrents ont une certaine liberté quant à leur trajectoire, mais il y a des passages par lesquels ils doivent obligatoirement passer. Le Time Attack est une épreuve dans laquelle il vous faudra réaliser le meilleur temps. Dans le Score Attack, il vous faudra réaliser les plus belles acrobaties, en un temps limité. Enfin, le 2P Battle permet à deux joueurs de se mesurer.

Banana San



Info N64...

L'un des plus importants Hardware Designer de Nintendo Japon vient de quitter la compagnie, Gunpei Yokoi, le boss de la Division N64 2 de Nintendo, fut responsable de plusieurs pas technologiques comme la Game Boy, les Game Boy Watch et même des jeux avec Metroid ou Kid Icarus. Malheureusement pour lui, c'est aussi le créateur du Virtual Boy, d'est aussi la production a été stoppée 5 peine trois mois après son lancement. Après avoir été muté dans un bureau près d'une femme (plus de responsabilité), l'homme a décidé de quitter Nintendo de lui-même.

japon

news

Rev'Limit

Cette simulation de course de voitures risque d'être le "Ridge Racer" de la Nintendo64 ! Comme dans le mega-succès de Namco, cette course vous entraînera dans des circuits qui traversent une cité. Comme elle, on a droit au passage le long du bord de mer, au tunnel...



Seta a décidé de jouer la carte du réalisme : trace des pneus laissée sur le bitume quand vous contre-braquez, pieds enfonçant la pédale des freins. En cas de crash, votre véhicule devient de plus en plus difficile à conduire... Il est vivement conseillé de changer ses pneus durant les épreuves. Enfin, le jeu permet de jouer à tant que pilote d'une des voitures, ou bien comme manager d'une équipe de course.

Banana San

NG64 COULEUR VANHEE

À l'heure où vous lisez ces lignes, la NG64 devrait être déjà aux States. Le lancement US est en effet prévu pour la date du 29 septembre et non plus la fin du 31 comme prévu initialement. Nintendo of America a préféré éviter aux kids la tentation de sécher les jours pour aller acheter leurs machines. Seuls deux titres seront disponibles pour le console : Super Mario 64 et Pilotwings. C'est peu ! Deux titres sont attendus d'ici la fin de l'année. Une bonne nouvelle pour ceux qui ont la console et qui attendent à ce jour le prix de la console et son contenu à ce jour. Les ventes de 2005 ("comme la PlayStation") seront les meilleures jamais. Nintendo prévoit d'acquiescer 1 million de machines d'ici la fin de l'année. La distribution pour la console est maintenant en cours. Les ventes de la console sont en cours. Les ventes de la console sont en cours.



GTI MET LE TURBO

Si la plupart des éditeurs se montrent très prudents sur leurs développements NG64, GTI Interactive - distributeur officiel de Williams et d'ID - adopte l'attitude inverse en annonçant pas moins de huit (!) développements NG64 : Marvel Super Hero, Nekkai Heng, Time, NHL, Rocketman X, War Gods, Doom, Duke Nukem 3D et Quake. Joli programme !



japon

news



Wild Chopper

Dans la lignée des "Strike" de Electronic Arts, Wild Chopper vous propose de prendre les commandes d'un hélicoptère de combat et de remplir différentes missions commando. Action !

MACHINE : N64
EDITEUR : SETA
SORTIE : N.C.



après avoir choisi votre engin parmi huit appareils différents, vous pouvez partir à la chasse aux terroristes. Le jeu comprend trois niveaux, et chacun d'entre eux possède trois stades différents. Votre objectif principal est de défendre les civils, pris en otages par les méchants

terroristes. Il est généralement bon ton de commencer par liquider les installations radars de l'adversaire, si vous ne voulez pas vous retrouver avec des valises de Sam 7, des légions de canon auto-tractionnés servant de DCA et des missiles volants aux fesses ! Vos armes sont en nombre limité, de même que le temps



qui vous est imparti pour chaque mission. Lors d'une mission, si vous ratez ou n'avez pas le temps de liquider l'une de vos cibles, ne vous en faites pas, les développeurs ont pensé à tout, et vous la retrouverez tranquillement dans la mission suivante, ajoutée aux cibles propres à cette mission. Superbes graphiquement, on attend de voir ce que pourraient donner les animations qui pourraient elles aussi être d'excellente qualité.

japon

news

Dual Heroes



Le premier jeu de Hudson pour la Nintendo 64 sera un jeu de baston ! Le choix peut paraître curieux car cet éditeur nous a plus accoutumés aux jeux de rôles ou aux jeux de plates-formes, qu'aux jeux de combat.

dual Heroes risque d'être un jeu très original dans son concept. Hudson a demandé à Amamiya (mama mia ?), un metteur en scène japonais spécialisé dans les films à effets spéciaux, de diriger le projet. Il est fort possible que celui-ci apporte un angle de vue naveteur dans ce style de jeux, où tant de programmes se ressemblent les uns les autres.

quel ressemblera le jeu. Mais il s'agit de la version de développement sur station de travail. Quel qu'il en soit, et même si la version définitive Nintendo64 est un peu moins rutilante, le jeu paraît pour le moins fabuleux. Ça va nous changer des jeux d'échecs !

Banana San



Hudson entre dans la bataille

Les personnages sont tous originaux, et Hudson a décidé de garder le mystère quelque temps encore en refusant pour le moment de communiquer le scénario du jeu. On sait juste que les deux combattants s'appellent Gal et Zen. Les illustrations proposées pour l'instant par Hudson sont très proches de ce à

EDITEUR : HUDSON
MACHINE : N64
SORTIE : COURANT 1997



Info N64... Info N64... Info N64...

Voici les dates officielles de sortie des jeux Nintendo 64 aux États-Unis :
Super Mario 64 et Pilotwings64 : en même temps qu'au Canada, le 29 septembre.
Wave Race 64 : 4 novembre.
Cruisin' USA 64 : 15 novembre.
Killin' Instinct 64 : 25 novembre.
Triumph and the Sea Wars, Shadows of the Empire et Lost Corps : 2 décembre.
Deux autres titres devaient sortir en octobre : Hired Guns et Teku. À cette époque, on sera encore en train de jouer en attendant une sortie hypothétique de la console en France...

japon

news

Gambarre Goemon 5



Konami est un des premiers éditeurs faisant partie des "géants" des jeux vidéo, à supporter de façon aussi flagrante la N64. Un des premiers titres retenus par Konami a été sans grande surprise le jeu fétiche de l'éditeur. Apparu il y a dix ans sur la Famicom (NES) de Nintendo, Konami a adapté les aventures de son ninja sur pratiquement toutes les plates-formes... sauf la N64 !



Ce jeu d'action/aventures reste semblable aux autres épisodes de la saga : petits jeux dans le jeu, humour absurde, niveaux assez variés, mélange de Japon médiéval et d'anachronismes farfelus... Ainsi, Goemon Impact, le robot géant dans lequel vient se réfugier Goemon pour des combats homériques, est censé venir des Amériques en une fraction de seconde, à chaque fois que Goemon l'appelle du Japon. Dans ce jeu, le joueur collecte des items qu'il pourra utiliser par la suite,

durant les phases de combat qui se déroulent dans le robot géant. On peut jouer à deux à Gambarre 5. Les héros sont au nombre de quatre. Goemon utilise comme arme principale un fume-cigarette (kiseru) typique du Moyen Âge nippon. Il projette également des pièces de monnaie entamées. Satsuke est un Ninja qui ressemble un peu à un lutin, il utilise des Kunai, des espèces de poignards à lancer. Son arme secrète est un feu d'artifice qui lui permet de s'éclipser discrètement. Il peut aussi congeler ses adversaires. Yoe San est une nin-jette (on admire au passage le néologisme !) qui est armée d'un sabre. Elle dispose aussi d'un bazooka lorsque les choses se compliquent, et d'une flûte magique qui lui permet de revenir instantanément dans les lieux qu'elle a déjà visités. Grâce à sa magie ninja, elle peut se transformer en sirène. Ebisu Haru, lui, se bat à l'aide d'un petit marteau. Il a le pouvoir de se rapetisser. Un jeu véritablement délirant qui sera très attendu par les joueurs japonais très en manque en ce qui concerne les softs N64. Un proverbe japonais le dit : « Heureux voit Goemon que rien du tout. Sayonara !

Banana San



EDITEUR : KONAMI
MACHINE : N64
SORTIE : N.C.
SORTIE EUROPE : N.C.



japon

news

J. League Live64



C e jeu a été en fait développé par Electronic Arts, et sera commercialisé au Japon par Victor. Parmi les caractéristiques qui retiennent l'attention, on trouve la possibilité de suivre le jeu suivant huit points de vue différents. La fonction "Picture in Picture" permet de voir dans un coin de l'écran, en petit, une autre vision du jeu, dont on peut choisir l'angle de vue.



Les joueurs se déplacent à 360°, avec le 3D Stick. En inclinant plus ou moins le stick, le joueur passe de la marche à la course. La fonction Replay utilise également le 3D Stick pour faire avancer plus ou moins rapidement (ou lentement) l'enregistrement.

ÉDITEUR : VICTOR
MACHINE : NINTENDO 64
SORTIE : NC

La N64 ne possède pour le moment qu'une logithèque

peu importante, mais les choses devraient changer rapidement. Ainsi, deux simulations de football ont été annoncées.



Djikyô J. League Perfect Striker

k onami a utilisé un système de motion capture, afin de donner un réalisme inédit aux animations des joueurs de Djikyô (ce qui signifie "Live") J. League Perfect Striker. Comme dans le foot d'Electronic Arts, le 3D Stick permet de gérer de façon très facile les joueurs. Les autres jeux de football proposent généralement deux vitesses (normale et rapide). Grâce à 3D Stick, les joueurs bénéficient de vitesses de déplacement quasiment illimitées. Enfin, le jeu reprend les caractéristiques exotiques des différents membres de la ligue nationale nipponne.



ÉDITEUR : KONAMI
MACHINE : NINTENDO 64
SORTIE : NC

Dracula X

Konami aime les séries. C'est au tour de la saga des jeux d'action Dracula de profiter d'un petit dépoussiérage.



Cette nouvelle version Playstation compte un certain nombre de nouveautés. Il n'y a tout d'abord plus de séparations précises, niveau par niveau. Et il faut souvent repasser par des endroits déjà explorés pour ouvrir un passage secret par exemple. D'autre part, des items de protection (bouclier, manteaux magiques...) font leurs apparitions. Le château comprend dix salles (bibliothèque, chapelle...). L'arme du héros n'est plus le fouet, mais un long sabre.

Banana Soft



EDITEUR :
KONAMI
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE :
DECEMBRE AU
JAPON
SORTIE
EUROPE : N.C.

Lightning Legend

Lightning Legend est un jeu de combat en 3D, basé sur un scénario original.



EDITEUR :
KONAMI
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE :
DECEMBRE AU
JAPON
SORTIE
EUROPE : N.C.

Le joueur dispose de trois niveaux de force pour les coups (moyens, normal, fort). Il est possible d'effectuer des attaques dash ou de se battre d'un pied à l'autre. Plus la jauge de vitalité est pleine, plus les réactions du héros puissantes sont rapides. Le jeu comprend une série d'items, plus de deux

cents, qui sont censés aider le voyageur dans la tourmente. Le titre se destine aux plus jeunes, et les commandes ont été travaillées pour être les plus simples possibles. Ainsi, les actions spéciales se déclenchent à l'aide d'un seul bouton.

Banana Soft





N'essayez jamais de refaire sur Terre
les figures que vous réussirez
sur Saturn.



Pas facile de réussir une «bicyclette» comme ça, au pied levé. Heureusement, avec Worldwide Soccer 97 les plus belles actions du foot sont à votre portée. Tous les mouvements ont été saisis sur des joueurs professionnels, et digitalisés : le réalisme et la fluidité des mouvements sont spectaculaires. Vous êtes au cœur de la meilleure simulation de foot existante. Avec Worldwide Soccer 97, vous n'aurez plus qu'un seul but : mener votre équipe à la victoire sous les acclamations de la foule en délire. Site Web : <http://www.sega-europe.com>



SEGA

C'est plus fort que toi.

japon

news

MACHINE:
ARCADE
ÉDITEUR:
CAPCOM
SORTIE: 1997



Street Fighter EX

Cela faisait des mois et des mois qu'on l'attendait ! Capcom, après la plupart des éditeurs (il ne reste plus que SNK et l'Arcade au Japon sera résolument 3D), est passé à la "trois dimensions" ! Certes, précédemment il y avait des tentatives, pas toujours développées en interne par les équipes de Capcom, tel To Shin Den 2 ou Star Gladiators... Mais le jeu que tout le monde attendait, le "test", c'était la version 3D de Street Fighter.

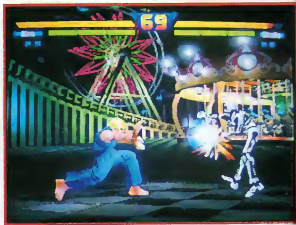


Street fighter Le bonheur à l'état pur !

a lors qu'on attendait un Street Fighter 3, c'est un Street Fighter Golden, ou Légende de Street Fighter, qui débarque ! Même si Capcom diffuse les informations au compte-gouttes, cherchant à faire monter la tension chez tous les fans, on commence à en savoir un peu plus sur le jeu.

Le scénario, si tant est qu'il y en ait un, est un mystère. Peu importe : comme dans les épisodes précédents du jeu, il s'agit d'une série de duels dans un quelconque tournoi... SF

Golden comprend une dizaine de personnages. Il reprend quatre personnages de la série des SF, à première vue, il s'agit de Ryu, de Chun Li, de Ken, et de Zangief. À côté d'eux apparaissent une série de nouveaux : Dark, Squeleton, Pullum... Les armes ont fait leur apparition. Certains personnages disposent d'armes blanches, tels des poignards, des fauvels, etc., qu'ils n'hésitent pas à utiliser. Suivant les adversaires, il va falloir revoir vos techniques de combat, le corps à corps étant plus ou moins dangereux.





De la 3D "originale"

D'un point de vue technique, la 3D employée par Capcom est originale. Il ne s'agit ni du Gouraud Shading (qui donne cet aspect lissé tout en rond) que l'on retrouve dans un To Shin Den), ni de plaquage de texture à outrance sur des corps composés d'un nombre limité de polygones comme dans VF II ou dans Sout Edge. Grâce à la puissance CP System III, les personnages de SF Golden ont assez de polygones pour être suffisamment détaillés et convaincants : on distingue les cicatrices sur le corps de Zangief, et la ceinture noire de karateka de Ryu se balance à chaque fois qu'il bouge. Les ombres au sol ne sont pas de simples ronds noirs, mais sont calculées suivant la position des personnages, ajoutant au réalisme de la scène. Le soleil se reflète sur les lames...

Le système de combat est basé sur celui des derniers jeux de Capcom genre X-Men : six boutons, super-

Des fonds en pseudo 3D

Si Street Fighter Golden n'a eu un peu de retard par rapport à la date de sortie que souhaitait Capcom, c'est tout simplement en raison des efforts de fond du jeu. Les personnages sont en 3D, temps réel, mais les programmeurs de Capcom ont dû choisir une technique un peu différente pour les décors. Ils n'auraient pu réaliser des décors en 3D avec un niveau de détail largement supérieur à celui qu'on trouve dans les autres jeux de combat en 3D en temps réel, genre VF II ou Tekken 2. Mais le fait d'inclure des décors aussi détaillés ainsi qu'un personnage en 3D risquait de dépasser les capacités de calcul des machines d'époque actuelles. Les programmeurs ont donc utilisé une astuce : les décors ont été effectivement réalisés en 3D, puis ils ont été intégrés au jeu comme s'il s'agissait d'images 2D. On obtient donc le "style" caractéristique des jeux à 3D, tout en conservant la rapidité d'affichage et le souci du détail de la 2D. Tout est donc pour le mieux dans le meilleur des mondes.



**SF Golden
comprend
une
dizaine de
personnages**



japon

news



Pour la première fois de son histoire, Capcom développe son «Street» en 3 D



combos, gardes... Le Guard Break permet de repousser l'adversaire, même si celui-ci est en garde lorsque la jauge super-combo, qui est en dessous de la jauge de vitalité, est pleine. Chacun des combattants dispose de 2 à 4 attaques spéciales, et de nouveaux super-combos ont été ajoutés

Des "death moments" à la Mortal Kombat

En ce qui concerne les animations également, rien à redire ! Le procédé mis au point par les programmeurs de Capcom, le Defeat Motion, permet de donner aux combattants un réalisme étonnant. Position, attaques spéciales, enchaînements à couper le souffle... On voit tout de suite que Capcom a dans ce domaine des années de pratique de jeux de baston. Les impacts sont matérialisés lors des attaques, un peu comme dans les derniers jeux de combat de Namco. Capcom a ajouté des Death Moment, comparables aux "Finish" de Mortal Kombat, dans lesquels on voit les dernières secondes du match au moment où le combattant malheureux est éliminé. On croyait avoir vu le jeu ultime avec le VF 3 de Sega. SF Gaiden risque d'être un challenger talentueux, et le match va être serré, pour le plus grand plaisir des fans d'Arcade.





PARIS PHOTOS



Arrivait-on de nouveau ces artistes de l'air que le monde nous envie dans le ciel de Paris?

LE MINISTRE DE LA DÉFENSE :

"NON, NOS PILOTES NE SONT PAS DES MANCHES."

L'affaire du jeu "Raging Skies" devient une affaire d'Etat.

Cela commence comme une plaisanterie de mauvais goût, et cela se termine en véritable affaire d'Etat. Des pirates de l'information, qui n'ont toujours pas revendiqué leur geste, ont réussi à introduire le jeu "Raging Skies" en lieu et place du simulateur de vol officiel de l'Armée de l'Air. Tous les pilotes ont échoué. Ils refusent désormais de reprendre les commandes de leurs appareils. Les pilotes conduisant à une manœuvre gouvernementale s'ennuient et visent à tester nos pilotes en conditions réelles de guerre ont été abandonnés.

Déjà des conséquences économiques désastreuses.

Le meeting aérien d'Aubertville a d'ores et déjà été annulé. C'est une "catastrophe historique" dans l'histoire de la commune, explique Emile Radineau, membre du comité des fêtes. "On avait déjà tout commandé pour la buvette." A Paris, des voix s'élèvent également. Ces problèmes risquent de remettre en cause le Défilé du 14 juillet.



NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES.

Sony Game Line : 36 68 22 02* L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.



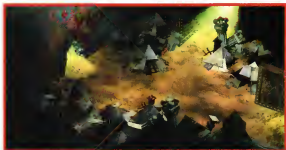
Final Fantasy



On vous a déjà parlé de ce jeu le mois dernier, mais comme on a pu récupérer de nouvelles images, encore plus splendides, on n'a pas résisté à l'envie de vous faire à nouveau baver de désir. Découverte !



EDITEUR : SQUARE
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : DÉCEMBRE 96 AU JAPON
SORTIE EUROPE : ET TOC C'EST PREVU !



f inal Fantasy VII est avant tout une rupture pour Square. Rupture d'abord de support. Fini les cartouches de l'ère 8-16 bits, et bonjour le CD-Rom, ou plutôt les CD-Rom, car le jeu ne tiendra pas sur moins de deux CD. Rupture également de plates-formes. Square, le petit protégé, l'ailié fidèle de Nintendo, qui décide d'arrêter tout développement sur N64 au profit de la PlayStation de Sony. Rupture enfin avec les épisodes précédents de la

saga. En abandonnant le côté heroïco-fantasy gentillet des RPG classiques japonais, au profit d'une sorte de fable moderne aux relents technocéro. En revanche, le seul point qui s'inscrit directement dans la lignée des Final Fantasy risque d'être le succès du jeu. Chaque épisode de FF a en effet toujours fait un malheur au Japon. Le prochain semble également promis au même succès !

État des lieux

Les programmeurs de Square se sont déchaînés sur les graphismes du jeu. Les décors de fond de l'écran sont "fixes", contrairement à ce qui se passe pendant les combats, où tout est en 3D temps réel. En plus de la finesse et du souci du détail des images, c'est surtout la gestion des sources de lumière qui force l'admiration et contribue à créer l'ambiance cyberpunk glauque dans les différents quartiers de Midgar, la ville. Mais



VII

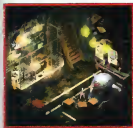
Les moyens de locomotion :

Quel se déplace sur un engin informel, le VM-17 Hardy Daytona, une moto qui fonctionne à la rétrogravité !

Voilà l'équipe d'aventuriers se déplaçant à l'aide de l'Highwind, un aéronef qui tient du Phœnix et du T-1000. Il comporte deux séries de propulseurs, qui lui permettent de s'élever verticalement dans les airs, puis comme un avion, d'avancer.



Une superproduction monumentale.



pour vous en convaincre, rien de mieux qu'une petite balade dans le monde de FF VII.

Midgul, la mégapole

C'est l'endroit où le jeu commence. La société Shin-Ra domine la ville et l'activité politique, car elle est la seule à savoir comment produire la fumée Mako (ce qui signifie le Démon Lumière). Cette fumée procure énergie et chaleur à la ville et à ses habitants. Autour de la ville, comme des remparts, se trouvent les huit tours des centrales de la Shin-Ra qui produisent la Mako. Dans la Midgul, on trouve les bas-quartiers. Slum 5 est un dépôt, un bidon-ville de la pire espèce. Il ne comprend que des «squats» minables, des tentes soldes ou des abris de fortune dans lesquels survivent les damnés de la cité. Au contraire, Slum 7 est (relativement) plus joyeux. Dans ce quartier, on trouve des magasins, des

armureries et des bars. Au centre de Midgul, on trouve une tour gigantesque, la Kikoi-To (la Tour-Machine). C'est le siège de la Shin-Ra. Un ascenseur en colimaçon conduit à son sommet, où des projecteurs, la Search Light, semblent avoir comme principale fonction de surveiller et de contrôler les habitants. Le cimetière de Trains, Reshahokabo, est un autre point de passage obligé. Un peu à l'écart, c'est l'endroit par excellence où se réfugient ceux qui veulent échapper aux autorités.

En dehors de la charmante ville de Midgul, vous irez gentiment gambader dans la nature. Vous découvrirez ainsi : une église détruite, la Kyokai Kowareta ; un missile à atteint la cathédrale, et la tête de la fusée n'ayant pas explosé, le bâtiment a été abandonné. La petite bourgade de VII Rocket est bâtie autour d'un site de lancement de missile, vestige de violents combats qui ont marqué la région.

Le Ranch est une ferme spécialisée dans l'élevage. La Cavem est l'entrée du monde souterrain, où les dangers qui vous attendent sont à la mesure des découvertes que vous y ferez. En continuant votre chemin, vous gagnerez le rivage. En plein océan, vous trouverez deux endroits intéressants. L'île de Junon est caractérisée par un canon géant. Et si vous vous aventurez sous les flots, vous découvrirez le Kaibel Kyuden, le Palais sous-marin. En forme d'œuf dont le haut de la coquille serait brisé, il abrite un temple oublié de tous.

Banana San

La fine équipée

• Cloud

C'est lui, le héros. Il a 27 ans. Il a été entraîné pour être un soldat de Shin-Ra pour être prêt à tout.



• Aerith

Elle a été élevée à Midgul avant de rejoindre Cloud et de devenir la seule à savoir comment produire la Mako.



• Tifa

Elle a 27 ans et se fait appeler Tifa Lockhart. C'est une excellente serveuse et elle est très sympathique.



• Barret

Il a 40 ans et est un ancien soldat de Shin-Ra. Il est très sympathique et il a une grande expérience.



• Cid

C'est un ancien soldat de Shin-Ra. Il est très sympathique et il a une grande expérience.



• Red XIII

C'est un animal, mais il est très sympathique et il a une grande expérience.



Illustration de ALDO PETROVA

japon

news

Dragon Ball GT

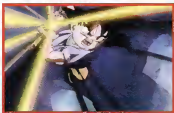
la suite de la revanche
du retour de Goku !



Cartonnant sur les ondes de Fuji TV au Japon depuis le mois de février dernier, DB GT est l'animé qui arrivera un de ces jours via AB Prod en France. Donnant naissance à un jeu vidéo sur PlayStation (et bientôt sur Saturn?), Joypad vous propose de découvrir ce nouvel épisode de la saga Dragon Ball, avec un résumé des épisodes jusqu'à maintenant.

9 oku et ses amis, Pan, Trunks et Gulle, reprennent du service. La Terre est condamnée si Goku n'arrive pas à mettre la main sur des Dragon Ball, afin d'appeler son gardien et de faire exaucer leur souhait. Pilaf, qui s'est disputée avec Goku, est partie au paradis pour chercher un moyen de se venger de Goku. Là, elle découvre sept super Dragon Ball, qui ont été planqués là-haut par Dieu, car elles sont plus puissantes que les Dragon Ball habituelles. Elle invoque le Dragon et fait un souhait : celui que les Dragon Ball soient dispersés non plus seulement sur toute la Terre, mais dans tout l'espace ! Elle est exaucée. Mais Goku apprend bientôt que si ses super DB

sont utilisés dans un endroit, il faut impérativement récupérer sept Dragon Ball à nouveau en moins d'un an, sinon l'endroit est irrémédiablement détruit. La fine équipe se met en route et décide d'aller les chercher dans le cosmos. Au départ, Pan n'est pas censée faire partie de l'expédition. Mais une maladresse de sa part, alors qu'elle visitait la fusée, envoie Trunks, Pan et Goku dans l'espace. Ils vont ainsi visiter une série de planètes, qui seront à chaque fois les théâtres de combats plus spectaculaires les uns que les autres. On retrouve, dans DB GT, les caractéristiques des œuvres de Toriyama, comme les noms des lieux ou des personnages qui cachent toujours une signification.



ou les délires du scénario. Goku, dans DB GT, a la particularité d'avoir été transformé en gamlin.

Planète Imetsuga

C'est la première planète que visitent Goku et sa bande. "Imetsuga" correspond en vertan à Gametsu, qui veut dire "avare".

Planète Monmassu

Son nom vient de la déformation de "mammoth", le mot par lequel les Anglais désignent le mammouth. Goku et ses compères récupèrent le Dragon Ball n° 4, grâce au radar de Gulie, le petit robot.

Planète Wakusei

Le nom vient du mot "Volcan" japonais. Là, Goku combat et vainc le monstrueux Zunama (de Namazu, le poisson-chat qui, dans les légendes nippones, est censé déclencher les tremblements de terre).

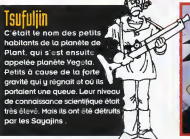
Planète Ebi

"Ebi" en japonais signifie "crevette".

Voilà où l'on en est actuellement au moment où j'écris cet article (mi-juillet septembre). Mais après avoir passé une semaine cachée dans la poubelle du bureau de Toriyama, je peux vous donner quelques indications supplémentaires pour la suite de la série. En vrac, on apprendra que le Docteur Myu était en fait un cyborg construit par Baby. On va découvrir un Vegeta encore plus puissant que le Tchô (super) Saiyain Goku, Vegeta Baby, Goku va devoir se battre contre Gohan, Goten, Bula, Trunks qui ont été subjugués par Baby. Seul Pan, Mister Satan et Bû restent fidèles à Goku.

Tsufuljin

C'était le nom des petits habitants de la planète de Plant, qui s'est ensuite appelée planète Vegeta. Petits à cause de la forte gravité qui y régnait et où ils portaient une queue. Leur niveau de connaissance scientifique était très élevé. Mais ils ont été détruits par les Saiyains.



Toutes les images et visuels sont © Copyright SoftBank et © Copyright Toriyama/Bird Studio/Shoensha/Fuji Teleshi/Bandai CyberTech Designs.

Dragon Ball GT

Le jeu vidéo



EDITEUR : BANDAI
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : N.C.

Le magazine "The PlayStation" de l'éditeur SoftBank a passé, dans son n° 34, quelques premières images de la version PlayStation de DB GT. Le jeu n'en est qu'à ses débuts, et nous aurons le temps d'y revenir bientôt. On sait d'ores et déjà que le jeu comprendra dix personnages. Conçu comme un jeu de baston en 3D polygonale, il rompra avec les versions précédentes en proposant un univers entièrement en 3D. Les conditions météo, manipulables avec des attaques spéciales, auront une importance capitale.



© Copyright SoftBank

japon

news



Animés

Faites votre propre



Que Bandai soit loué ! Grâce à une console (Pippin) et à un CD-Rom (Anime Designer), vous allez pouvoir réécrire votre propre version de la saga DB Z, créer votre propre manga en réutilisant des personnages de Toriyama ou inventer de nouveaux épisodes à la série !



Planche de personnages-tampons



Dragon Ball pour Macintosh !

Si le CD-Rom a été lancé par Bandai principalement en direction des possesseurs du Pippin, cette console basée sur la technologie Macintosh d'Apple, le CD-Rom tourne très bien sur un Macintosh. De plus, Bandai a bien fait les choses, puisque les menus sont en anglais et qu'en plus s'en servent même sur des micro-ordinateurs Mac qui ne disposent pas du système d'exploitation japonais.



Un clic de souris, et la palette de couleurs disponibles vient s'afficher

Anime Designer ne fait qu'une chose, mais il la fait très bien : il vous permet de créer votre propre manga, basé sur les héros de la saga de Dragon Ball Z, sur la console Pippin de Bandai/Apple. Si vous n'aimez pas DB Z, passez votre chemin ! Le principe du logiciel est ultra-simple, mais la richesse de ses options et les possibilités de créativité laissées à l'utilisateur en font plus qu'un simple catalogue d'images à sélectionner et à coller. Le CD-Rom propose une bibliothèque de personnages tirés de l'univers de Toriyama : de Son Goku dans différentes postures et à différentes échelles, en passant par ses compagnons tels Pans ou Mister Satan, et les divers adversaires et monstres de la saga. Le principe est simple : on choisit un fond, on choisit les protagonistes. Puis on monte la scène. Et voilà, il ne reste plus qu'à placer les bulles et le texte à l'intérieur !

Un CD-Rom pour otakus

Ces personnages ou objets du décor qui agissent comme des sprites, il est possible de les retourner, de les pivoter, de les agrandir ou au contraire de les réduire selon que l'on veut les placer au premier plan ou dans le fond de l'image. Il est possible de les déformer,

de les rendre plus ou moins transparents, afin de laisser voir le fond à travers eux. On peut les assembler ou les rendre plus clairs, les découper pour n'en récupérer qu'une partie, transformer ou modifier le reste...

En cas d'erreur, pas de problème : le programme considère les "tampons" comme des ajouts par rapport aux décors qui sont fixes. Un coup de gomme, et le tampon s'efface, laissant apparaître sous lui le décor original.

De même qu'il est possible de créer son propre décor, il est possible de dessiner ses personnages, pour les plus doués, ou d'ajouter des détails ou des éléments. Le programme met à la disposition du manga-ka en herbe tous les outils traditionnels des programmes de dessin : bombe de peinture, pinceau, gomme, ciseau pour couper une partie du dessin, outil texte pour écrire, en choisissant sa police de caractères, sa taille et sa couleur...

Une facilité d'utilisation déconcertante

Le programme est d'une facilité d'utilisation déconcertante : il faut moins de cinq minutes pour comprendre le principe de base, et être capable de dessiner son premier clanc de DBZ. Par la suite, il faudra un peu plus de temps pour maîtriser toutes les possibilités qu'offre Anime Designer. Les programmeurs ont réalisé un travail formidable :

le soft est sympa, notamment grâce à ses animations sonores et visuelles qui sont omniprésentes. Par exemple, imaginons que vous souhaitiez placer un beau cratère sur le sol, pour montrer l'intensité des com-



Pour vous montrer combien c'est simple de faire un manga avec Anime Designer, on vous propose de copier-coller ce texte et de cliquer sur le bouton "Copier" à droite. Le résultat est visible dans la zone de travail.

Pour vous montrer combien c'est simple de faire un manga avec Anima Designer, on a trois coups de cuiller à pot, on s'en est fait un ! Le scénario est débile, en fait on est très fier !



vous entrez dans un super Saajjin et une raclure de l'espace. Vous sélectionnez, dans la librairie, le "tampon" qui représente un cratère, et vous le placez à l'écran. À ce moment-là, se déroule une petite animation de quelques dixièmes de seconde durant laquelle vous voyez le sol s'ouvrir, et le cratère se former dans un nuage de poussière. Et en va de même si vous voulez qu'un rocher surgisse du sol, ou au contraire qu'il soit à moitié enfoncé dans le sol. Le logiciel est d'autant plus facile à utiliser qu'il est bourré d'exercices animés, qui vous montrent pas à pas comment réaliser tel effet, comment créer telle scène...

Le programme vous permet d'imprimer votre manga, et même en couleurs pourvu que vous ayez une imprimante couleur connectée à votre Pippin, et même vous simplifie la vie si vous souhaitez faire des cartes postales. Mais il vous est également possible de réaliser un dessin animé. Le programme gère toute une série d'animations possibles. Les plus simples consistent en un cyclage de palette (on fait défiler rapidement les teintes qui composent la palette de couleurs). Mais il est également possible de gérer le déplacement automatique d'un tampon caractéristique de l'écran. Le CD-Rom comprend une série d'animations pré-programmées, des flammes qui consomment peu à peu le décor, aux effets spectaculaires pour passer d'une scène à l'autre, à travers une dissolution de l'image par exemple.



Dès le lancement du programme, on vous demande de choisir un dictionnaire, ou bien de sélectionner un écran vide.



Puis dans la librairie, sélectionnez ce que vous désirez : personnages, végétaux, bâtiments, effets atmosphériques...



Chacun des personnages de cette trilogie est un temps, que l'on peut modifier ou utiliser tel quel.



Une fois votre fond choisi, vous déterminez votre "tempo"-personnage à l'aide d'une ou deux notes d'index ou de notes de base que vous jouerez tout d'abord.



Is There Consensus on Policy to Reduce?



Gelderski Göl *Faz la pământ de corăbii scufundate*



de ne pas rendre, lui qui s'est donné de la même façon, au-dessus de la crainte du persécution, qui apparaît dans les de l'histoire, se trouvent les saints qui persécutés de malice à l'égard des hommes, à l'égard des animaux, de les déformer... grâce à des personnes qui ont été glorieux. Sur le côté gauche de l'œuvre, se trouvent les saints. Au haut, ceux qui ont été glorieux.

japon

news



DB GT Shopping

Avant même que Dragon Ball GT soit diffusé, les goodies exploitant l'animé étaient déjà en vente ! Même si, pour le moment, ils ne sont pas encore légion : l'animé n'a pas encore fini d'être diffusé à la télé. Ils remplacent peu à peu, dans les étalages, ceux basés sur Dragon Ball Z.

Le Magical Card System

Le petit boîtier jaune et bleu permet de révéler des messages secrets inscrits sur cartes spéciales. On l'introduit dans l'appareil, on presse de son doigt boudiné un bouton, et lorsqu'on retire la carte, un message apparaît. Le message n'est généralement pas transcendant. Lorsque j'ai essayé, j'ai eu droit à un mot doux de Goku lui-même : "Salut, je suis Goku. Plof me mène la vie dure et je suis très fatigué. Mais il faut vite que j'aille chercher une Dragon Ball !". 2 500 yens (Doc, le Magical Card System et Magic Sys).



Le Card Album

Il peut contenir jusqu'à 80 cartes et coûte 500 yens.



Le Rami Card Holder

En bon oiaïku, c'est là que vous rangerez vos Rami Card à l'effigie de DB GT.



Les Trading Collectors Cards

Ont des pochettes contenant 12 cartes. 300 yens

Le puzzle

Il existe deux versions : les puzzles différents reprennent une illustration de Toriyama. 2 500 yens



Les crayons de couleur

Ils sont vraiment très beaux, et surtout très utiles. ah ça oui...



Le sous-main

Un grand classique des goodies. Pour le moment, il n'existe que ce modèle, en attendant que la série télé se poursuive et que de nouveaux produits fassent leur apparition. Le même design est d'ailleurs utilisé pour faire le seul poster de DB GT actuellement en vente au Japon. 600 yens

japon

news

Shin Race Game



C'est sous ce titre débile, qui signifie "Nouvelle course de voitures", mais heureusement non définitif, que Namco a tenu à présenter sa... nouvelle course de voitures pour PlayStation, censée reprendre le flambeau de la série des Ridge Racer.

Le jeu comprend désormais douze véhicules différents. Les programmeurs ont amélioré leurs algorithmes, ce qui leur permet d'afficher des textures plus détaillées et plus réalistes. Au chapitre des nouveautés, on trouve aussi l'apparition d'une profusion de creux et de bosses sur les circuits. On doit alors changer de vitesse pour les passer au mieux sous peine de perdre du temps, en étant secoué comme un prunier.

Même si Namco déclare officiellement que la possibilité de jouer à deux n'a pas encore été intégrée, il semble qu'effectivement cette option soit au programme. Le jeu sera en outre truffé d'animations en images de synthèse. L'ambiance sonore, et notamment le bruit de votre moteur, a été retravaillé

afin d'être plus réaliste. Enfin, dernière nouveauté, la fonction "Replay" permettait jusqu'ici de ne voir que deux voitures : la vôtre et celle d'un adversaire. Cette fois, il sera possible de voir celle de tous les concurrents !

Banano son

Le GP Mode :

Afin de prolonger la durée de vie de son jeu, Namco a inclus un mode "GP" qui permet au joueur de customiser sa voiture. Les courses victorieuses lui rapportent du l'argent, qu'il pourra dépenser en faisant installer de meilleurs pneus, un moteur plus puissant, un aileron-cine aérodynamique...

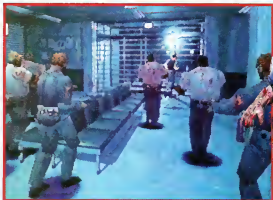
EDITEUR : NAMCO
MACHINE : PLAYSTATION
Sortie : 3 DÉCEMBRE AU JAPON
Sortie EUROPE : N/C



japon

news

Bio Hazard 2



Bio Hazard, Resident Evil sous nos latitudes, est une des meilleures ventes de cette année sur PlayStation. Capcom ne pouvait manquer de proposer une suite. Rentabilisation de la version originelle, ou véritable innovation à nouveau? Il est encore un peu tôt pour le dire car le logiciel n'en est qu'à ses débuts, mais déjà on connaît les grandes lignes.

bio Hazard 2 se passe deux mois après la petite visite des forces spéciales dans la "Petite Maison des Horreurs". Une maladie étrange se propage, et des zombies commencent à réapparaître. C'est d'autant plus curieux que la société Umbrella qui faisait ses petites manipulations génétiques n'existe plus. On en trouve un peu partout à Raccoon. Et même dans le commissariat principal. En fait, c'est précisément là que va se dérouler le jeu, bloqué dans un bureau dans les étages supérieurs du poste de Police. Les héros de Bio Hazard 2 sont deux nouveaux. Léon est un policier de 23 ans. Elsa est une étudiante de 19 ans, qui est passionnée de moto. Parmi les nouveautés, on peut noter que les troupes zombies ont pris du poil de la bête. Précédemment, ils attaquaient au maximum par groupe de deux ou trois. Désormais, c'est le ban et l'arrière-ban qui va vous sauter sur le râble. De plus, les zombies sont beaucoup plus variés : femmes, hommes, enfants... Les pièges sont plus logiques et directement liés avec l'environnement du jeu. Enfin, les héros, en cours de jeu, changent de vêtements suivant les situations. S'ils obtiennent une arme spéciale, il revêtiront alors un équipement en rapport avec celle-ci. Si un des



héros se fait agresser par un zombie, il en portera les stigmates (traces de sang, vêtements déchirés...). Bref, on ne peut qu'être impatient de voir cette version qui en France sera distribuée par Virgin I.E.

ÉDITEUR : CAPCOM
MACHINE : PLAYSTATION
SORTIE : 1^{er} SEMESTRE 97

3615

15 * 2,23 F.l.a.m.n



Consol plus

RÉQUIÉ

GAZARANTIE DE PAIEMENT
PLAYSTATION

349 F + O
349 F + O
349 F + O
349 F + O
349 F +
349 F +
349 F
349 F
349
349
34

SAI MAXIMUM
SATURN

NIGHT WARRIOR	330 F + 0'
DECATUET	340 F + 0'
EXHUMED	340 F + 0'
TOMB RAIDER	360 F + 0'
TUNNEL 51	360 F + 0'
DRAWN DARKNESS	360 F + 0'
	400 F + 0'

SEMAINE
CONSOLES NEUVES

PLAYSTATION PAL + 1990 F + CD
PLAYSTATION + 1940 F + CD Dime
+ RIV + KIT MULTI-USE 1990 F + CD
SATURN + 1940 F + CD Dime
NINTENDO + 1940 F + CD Dime

MATERIELS GARANTIS 1 AN
MATERIEL & ACCESSOIRES

**MATERIEL
ACCESSOIRES
SATURN**

CARTE MEMOIRE SEGA	349 F + 0
ACTION REPLAY (ADAPT-MEM-ARP)	349 F + 0
CARTE VIDEO SATURN <small>(version 1000)</small>	1190 F + 0
ARCAD RACER (VOLANT)	449 F + 0
CARTE PHOTO CD <small>(version 1000)</small>	149 F + 0
ADAPT JEUX ETRANGERS	169 F + 0
MANETTE TURBO ET SLOW	99 F + 0

**PLUS TOUS LES AUTRES
SUR LE 3615 CONSOLPLUS**

**MATERIEL & ACCESSOIRES
PLAYSTATION**

CORDON PERTEL	140 F + 0 ⁰
MEMORY CARD SONY (16 RIDGES)	160 F + 0 ⁰
MEMORY CARD (120 SLOTS)	270 F + 0 ⁰
ARCADE STICK SONY	390 F + 0 ⁰
ARCADE STICK FIRE	290 F + 0 ⁰

**TOUTES
A D**
(abonnement)

PLAYSTATION
SATURN EURO

PLUS SUR LE S
MEM
ARCADE S
ARCADE STICK
PAD TURBO/VALENT
VOLANT + PEDALE + BOITE V
VOLANT seul
MULTIPLAYER SONY
MEMO COULEUR (15 PAGES)

**MATERIEL
& ACCESSOIRES
PLAYSTATION**

149 F + O
169 F + O
279 F + O
399 F + O
299 F + O
129 F + O
499 F + O
349 F + O
199 F + O
99 F + O

**TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION
A DES PRIX DELIRE !!!**
(garantie 3 mois)

PLAYSTATION 2 + 1 FAD + 1 CD demo	1190 F + 0
SATURN EURO + 1 JEU + 1 FAD	1190 F + 0
MEGADRIVE + 1 FAD	240 F + 0
S. NINTENDO + 1 FAD	200 F + 0

**LE PLUS GROS CATALOGUE DE
JEUX NEUFS & D'OCCASIONS
DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7
TEL. 92 02 06 04**

Les frais de port : c'est nul !

Les frais de port : c'est nul ! **3615**
Depuis 5 ans déjà **Consolplus**

Les moins chers de France

* À partir de 300 francs d'achat

LES CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES
EX MAGASIN CONSERVATION PLUS GAMES
 10 Kennedy - 06500 CAGNES/MER - TEL 92 02 06 04 - FAX 93 20 97 03
 10 Rue Lénaine - 06000 NICE - Tel. 93 93 92 73

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

[illegible]

FRANS DE PORT GRATUITS * - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER :

COORDONNÉES

REGLEMENT

Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal :
☐ CIBIQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expiré fin
☐ CONTRE RENDOUVERSEMENT (régular 30 €)
(P 05/96

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

japon

news

Shining the Holy Ark

Sonic est le nom d'une petite équipe de développement à qui l'on doit la série des jeux de rôle sur Megadrive Shining Wisdom. Pour leur premier soft sur Saturn, ils ont repris la saga des Shining à la sauce 3D, même si le jeu n'a plus grand-chose à voir avec les épisodes précédents.



dans le jeu vous incarnez Kenchi Asa, une espèce de "ronin", de mercenaire errant qui se vend temporairement au plus offrant. Il travaille actuellement pour le petit pays d'Enrichi, sur le continent de Paimekya, petit pays prospère grâce à ses richesses minières, et qui périodiquement attire les convoitises de ses voisins. À part les villes fortifiées, les campagnes sont peuplées de monstres, et certains prétendent qu'une civilisation de mutants vivait ici dans le passé.

Le système des combats est très classique, et les combattants ne peuvent pas être plus de quatre simultanément (dommage !). Le jeu comprend plus de quatre-vingt-dix personnes avec lesquelles il vous faudra entrer en relation pour dénouer toutes les ficelles de l'intrigue. Le jeu est bourré de petites séquences en images de synthèse. Le ton est plus adulte que la série de Shining précédente. Une bonne chose pour un titre néanmoins très attendu par tous les fans de jeux de rôle en général et de cette série en particulier.

ÉDITEUR : SONIC
MACHINE : SATURN
SORTIE : N.C.



japon

news

Daytona USA Circuit Edition



EDITEUR : SEGA
MACHINE : SATURN
SORTIE : NOVEMBRE 96
AU JAPON
JANVIER 97 EN EUROPE

Daytona USA, l'un des fleurons de la division arcade, va bientôt être disponible sur Saturn pour le plus grand bonheur des fans de courses de voitures. Cette fois, c'est la version "Champion Edition" qui est à l'honneur !



en plus des trois circuits, cette version comporte deux courses originales. Le jeu dispose de nouveaux morceaux de musique, notamment pour les deux nouveaux circuits. La qualité de l'animation ne devrait pas souffrir de la conversion, car si l'arcade était animée à la vitesse de 20 images par seconde, la version Saturn tourne elle à 30 images par seconde ! La fonction de Replay permet désormais de revoir une course en entier.

Mais la plus grande nouveauté viendra de la possibilité de jouer à deux, l'écran étant alors splité selon la méthode consacrée.

Banana San



japon

news



Grandia

Game Arts nous a habitués, ces dernières années, à de petites merveilles. Il suffit de se rappeler sa dernière création, Gun Griffon, pour s'en convaincre.

Grandia, un RPG aux graphismes splendides et entièrement animés, ne semble pas déroger à la règle, loin de là!



Il n'a beau vous répéter à longueur de journée que les temps des aventuriers sont terminés depuis longtemps, vous Justin, adolescent patenté, restez persuadé qu'il n'en est rien. Vous savez qu'un jour votre heure viendra et que votre nom s'ajoutera à la liste de vos glorieux prédécesseurs, tels votre père ou encore le célèbre Bridau, qui, avec son bâton de berger parcourait des contrées inhospitalières. L'idée qui traite derrière la tête de Justin depuis un certain moment est de partir sur le nouveau continent de Elenshiya, afin de découvrir le berceau de la mystérieuse civilisation d'Endjulu. Un jour, Justin rencontre le conservateur du musée de la ville, qui lui

conseille d'aller visiter le site archéologique de Salitá, au nord de la ville, puisqu'il s'intéresse à Endjulu.

Il s'y rend avec son amie d'enfance, Sô. Là-bas, il fait la connaissance de Myulem. Une découverte va plonger tout ce petit monde dans l'aventure...

Banana San

EDITEUR : GAME ARTS

MACHINE : SATURN

SORTIE : 1997

SORTIE EUROPE : N.C



Le système des combats, avec son mode "auto-battle", est aussi simple que superbe. Alors qu'ils sont généralement, dans les RPG, une rupture avec le reste du jeu, ceux de Grandia viennent s'insérer comme un événement logique.



Les détails de l'animation des personnages sont étonnants.



NOUS AVONS BESOIN DE VOUS

Dans la vie, on se pose des questions... Enfin, les êtres normalement constitués se posent des questions. Alors, à Joypad, histoire de passer incognito parmi l'immensité anonyme de l'humanité, nous nous sommes dit, plein de sagesse que nous sommes, qu'il serait bon de nous poser des questions ; et afin de ne pas être seuls, de vous en poser par la même occasion. "Qu'ils sont malins, à Joypad !", vous exclamez-vous. Nous aussi, parfois ça nous étonne. Alors voilà, pour que les choses soient bien faites, on vous a préparé 43 questions. Oui, 42 + 1 Invisible. Comme ça c'est beaucoup plus ludique. On répond aux questions, on cherche la 43e, on répond, on cherche... Bref, passionnant, autant s'y mettre de suite, y a comme ça dirait du boulot.

Alors vite, prenez tout de suite un stylo et accordez-vous 5 minutes pour participer à l'amélioration de JOYPAD.

Et pour vous remercier de votre effort, BMG Interactive offre un Siam'n Jam (Saturn ou PlayStation) à 5 d'entre vous tirés au sort.



VOUS ET JOYPAD

Q 1 Depuis quand lisez-vous JOYPAD ?

- ☐ Depuis l'été dernier
☐ Depuis moins d'un an
☐ Entre 1 et 2 ans
☐ Entre 2 et 3 ans
☐ Depuis plus de 4 ans

Q 2 Comment vous êtes-vous procuré ce numéro de JOYPAD ?

- ☐ Je suis abonné
☐ Je l'ai acheté chez un marchand de journaux
☐ Une autre personne de mon foyer l'a acheté
☐ Un ami me l'a prêté ou donné
☐ D'une autre façon

Q 3 Chez votre marchand de journaux habituel, vous arrive-t-il de ne pas trouver JOYPAD ?

- ☐ Souvent ☐ Quelquefois
☐ Jamais

Q 4 Si vous ne trouvez pas JOYPAD,

- ☐ Vous allez chez un autre marchand de journaux
☐ Vous achetez un magazine concurrent
☐ Vous n'achetez pas de magazine.

Q 5 En dehors de vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de JOYPAD ?

- ☐ Aucune ☐ Une
☐ Deux ☐ Trois ou plus

Q 6 Quelle note d'appréciation sur 20 donneriez-vous à JOYPAD ?

...../20

Q 7 À quelle fréquence :

Lisez-vous Achetez-vous
JOYPAD ? JOYPAD ?

- | | | |
|--------------------------|-------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | Tous les mois | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | 6 à 10 fois par an | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | 3 à 5 fois par an | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | 1 à 2 fois par an | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | Moins d'une fois par an | <input type="checkbox"/> |
| <input type="checkbox"/> | C'est la première fois | <input type="checkbox"/> |

Q 8 Par rapport à il y a un an, avez-vous l'impression de lire JOYPAD

- ☐ Avec plus d'intérêt
☐ Avec moins d'intérêt
☐ Avec autant d'intérêt

Q 9 Ce numéro de JOYPAD, vous l'avez

- ☐ Lu en entier ou presque
☐ Lu en partie
☐ Survolé
☐ Pas du tout lu

Q 10 Que pensez-vous des différentes rubriques de ce numéro de JOYPAD ?

Vous avez lu :

	En entier	En partie	Survolé	Pas lu	Note .../20
Courrier (pages 3-4)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arcade (pages 10-13)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reportage Porsche (p. 14-18)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Article Nintendo (page 20)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News Japon (page 22-49)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bananarama (page 52)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News Europe (pages 56-66)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zooms/Maintenant et Ailleurs (pages 67-77)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests (pages 78-103)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zapping Tests (pages 76-79)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Anim'pad (pages 104-113)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comics Pad (pages 114)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
A la carte (page 116)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Cinéma (page 118)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Astuces (pages 120-125)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Joybank (page 126)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
P.A. (page 130)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q 11 Aujourd'hui, dans JOYPAD, vous trouvez qu'il y a trop, pas assez ou juste ce qu'il faut de :

- | | | | |
|-------------------------|-------------------------------|------------------------------------|--|
| News japonaises | Trop <input type="checkbox"/> | Pas assez <input type="checkbox"/> | Juste ce qu'il faut <input type="checkbox"/> |
| News européennes | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tests de jeux japonais | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Tests de jeux européens | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

Q 12 En général, trouvez-vous que les notes de nos tests soient :

- ☐ Trop dures ☐ Trop cool
☐ Juste comme il faut

Q 13 Avez-vous remarqué des changements dans JOYPAD depuis le mois de juin ?

- ☐ Oui ☐ Non

Q 14 Si oui, vous trouvez que JOYPAD est :

- ☐ Mieux qu'avant
☐ Moins bien qu'avant
☐ Équivalent

Q 15 Parlons maintenant des posters dans JOYPAD. Le principe d'avoir un poster dans JOYPAD, vous trouvez que c'est :

- ☐ Super ☐ Bien
☐ Moyen ☐ Nul

Q 16 Que pensez-vous du format et des visuels des posters ? Vous les trouvez :

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------|
| Le format : | Les visuels : |
| <input type="checkbox"/> Trop grand | <input type="checkbox"/> Super |
| <input type="checkbox"/> Trop petit | <input type="checkbox"/> Bien |
| <input type="checkbox"/> Bien | <input type="checkbox"/> Moyens |
| | <input type="checkbox"/> Nuls |

Q 17 Quels types de posters préférez-vous trouver dans JOYPAD ?

- ☐ Deux faces de mangas
☐ Deux faces de jeu vidéo
☐ Une face de manga et une face de jeu vidéo
☐ Pas de préférence

Q 18 Cette année, JOYPAD vous a offert des cadeaux dans ses numéros. Indiquez ceux que vous avez préférés :

- En 1er : dans le N°
 En 2e dans le N°
 En 3e dans le N°

Q 19 Par rapport à l'an dernier trouvez-vous :

	Mieux	Moins bien	Équivalent	Votre note sur 20
Le ton du magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>/20
Les images, les visuels	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>/20
L'organisation du magazine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>/20
La mise en page, la présentation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>/20

Q 20 Êtes-vous d'accord ou pas avec ces phrases sur JOYPAD :

	D'accord	Pas d'accord
JOYPAD est bien présenté, facile à lire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
JOYPAD est bien organisé, je m'y repère bien	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q 28 Tenez-vous compte des notes de JOYPAD pour acheter vos jeux ?

☐ Oui toujours
☐ Oui souvent
☐ Oui de temps en temps
☐ Non jamais

Q 29 Êtes-vous connecté à Internet ?

☐ Oui
☐ Non, mais c'est prévu dans les 12 mois à venir

Q 32 Quel budget consacrez-vous chaque mois à l'univers de votre console (mags, jeux accessoires...) :

☐ Moins de 100 F
☐ 100 à 200 F
☐ 200 à 300 F
☐ 300 à 400 F
☐ 400 à 500 F
☐ 500 à 1 000 F
☐ Plus de 1 000 F

Q 33 Faites-vous des échanges de jeux ?

☐ Oui ☐ Non

Q 34 Combien d'heures par semaine jouez-vous en moyenne ?

..... heures

VOS LOISIRS

Q 35 Côté musique et ciné, vous : allez au cinéma achetez des CD musicaux

Toutes les semaines
 Au moins 1 fois par mois
 1 fois tous les 2 mois
 1 fois tous les 3 mois
 1 fois tous les 6 mois
 Moins souvent

Q 36 Vous aimez :

Beaucoup Un peu Pas du tout

Les mangas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La BD européenne	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les Comics	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Les vidéos d'animations japonaises	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q 37 Cochez, parmi ces magazines, ceux que vous lisez régulièrement :

<input type="checkbox"/> Joystick	<input type="checkbox"/> Vidéo 7
<input type="checkbox"/> Gen 4	<input type="checkbox"/> Animeland
<input type="checkbox"/> SVM Mac	<input type="checkbox"/> Tsumami
<input type="checkbox"/> PC Mag	<input type="checkbox"/> Première
<input type="checkbox"/> SVM	<input type="checkbox"/> Tennis Mag
<input type="checkbox"/> Kameha	<input type="checkbox"/> Onze Mondial
<input type="checkbox"/> Manga Player	<input type="checkbox"/> Mad Movie

QUI ÊTES-VOUS ?

Q 38 Vous êtes :

☐ Un homme ☐ Une femme

Q 39 Quel est votre âge ?

Q 40 Quelle est votre situation et celle du chef de famille ?

Vous Le chef de famille

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Agriculteur
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Artisan ou commerçant
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Cadre sup. ou prof. libérale
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Cadre moyen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Employé
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Ouvrier
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> À la recherche d'un emploi
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Retraité
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Étudiant
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lycéen
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Collégien
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sans profession

Q 41 Votre n° de département

.....

Q 42 Vous habitez :

☐ Paris et sa banlieue
☐ Une commune rurale
☐ Une agglomération de moins de 20 000 hab.
☐ De 20 à 100 000 hab.
☐ Plus de 100 000 hab.

Remettez ce questionnaire complété sous enveloppe affranchie à l'adresse suivante : Sondage JOYPAD - Boite 10 - 8, rue Condorcet 94 480 Vincennes

FACULTATIF Si vous souhaitez participer au tirage au sort pour gagner le jeu Slam'n Jam, notez ici vos coordonnées.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Page :

VOUS, LES JEUX VIDEO ET VOTRE ÉQUIPEMENT

Q 21 Côté consoles et micros : Vous possédez Vous envisagez dans votre foyer d'acquiescer dans les 12 mois à venir

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nintendo 64
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> PlayStation japonaise
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saturn française
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saturn japonaise
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Megadrive française
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Megadrive japonaise
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Game Gear
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Super Nintendo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Super Famicom
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Game Boy
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Neo Geo
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> 3DO
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Jaguar
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mac
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> PC

Q 22 Combien de jeux vidéo possédez-vous ?

..... jeux

Q 23 Combien de jeux avez-vous achetés en 1996 ?

..... jeux

Q 24 À quelle fréquence achetez-vous des jeux ?

☐ Au moins 1 fois par semaine
☐ Au moins 1 fois par mois
☐ Au moins 1 fois tous les 2 mois
☐ Au moins 1 fois tous les 3 mois
☐ Moins souvent

Q 26 Vous achetez des : jeux d'occasion jeux neufs

☐ Souvent ☐
☐ Parfois ☐
☐ Jamais ☐

Q 27 Et les jeux d'import, vous en achetez :

☐ Souvent ☐
☐ Parfois ☐
☐ Jamais ☐

Q 30 Où allez-vous acheter des jeux ?

	Souvent	Parfois	Jamais
Dans les hypermarchés (Auchan, Carrefour, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dans les boutiques spécialisées (Score Games, Micromania, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dans les grandes surfaces spécialisées (Virgin, FNAC, etc.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Par correspondance	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q 25 Quelles sont les catégories de jeux qui vous branchent le plus ?

	J'adore	J'aime	un peu	je déteste
Jeux d'aventure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
"Doom-like"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de rôles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de stratégie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Simulations de course	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Simulations de vol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Autres simulations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de combat	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de sport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de plates-formes	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Jeux de tir	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Q 31 Lisez-vous d'autre(s) magazine(s) de jeux de consoles ? Si oui, donnez une note de satisfaction sur 20 à ce(s) magazine(s) :

	Abonné	Lecteur régulier	Occasionnel	Note /20
PlayStation Mag	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Consoles +	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Player One	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
CD Consoles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mega Force	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Playmag	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SOS Consoles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

NOUVEAUX MAGASINS

EN PROVENCE : 2, rue Lucipède - Haut St Michel
 MOULIN : 48, rue des Capucins
 THONON LES BAINS : Galerie H&B
 LE PUY EN VELAY : 10, rue Joseph Curcier
 FORT DE FRANCE : 10, rue Joseph Curcier
 MONT DE MARSAN : 15, rue des Cordeliers
 AUBERVILLIERS : 78, rue du Moulin
 TARBES : 6, rue B. Sarrasin
 PARIS 6 : 15, rue Bréa (Métro Vercor)
 NANTES : 2, rue des Dominicains - Galerie St Jacques

OUVERTURES PROCHAINES

PERPIGNAN - ST MALO - CHERBOURG - BERGERAC - NICE
 BERGERAC - COGNAC - SAUMUR - LIMOGES - ST NAZAIRE
 SALON DE PROVENCE

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

SATURN



console SATURN et un pad*
 et 1 CD de Demo

1490,00 Frs

Les nouveautés Saturn

Soviet Strike - Earthworm Jim II - Doom
 Syndicate wars - Heizen - World Serie Baseball II
 Megaman X 3 - Dream Team

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
 CONDITION ARGUS



PLAYSTATION



Console PLAYSTATION et un Pad
 + 1 CD de demo

1490,00 Frs

console principale distribuée et garantie par SONY France

Les nouveautés PlayStation

Burning Road - Tunnel B1 - PGA Tour Golf 97
 John Madden 97 - Andrexxi Racing 97 - Tekken II
 Wipe Out 2097 - Racing Slides

REPRISE DE VOTRE ANCIENNE CONSOLE 16 BITS
 CONDITION ARGUS

VOS INTÉRÊTS SONT EN JEUX ! l'Engagement des DOCKS

- Vous rechercher **CASH*** vos consoles et vos jeux vidéo sans contrepartie
 Nos tarifs sont clairement définis par un argus du jeu vidéo à parution mensuelle
- Vous offrir les dernières nouveautés au meilleur prix avec la **SUPERCARTE**
 et avoir un choix de jeux et de consoles d'occs comme nulle part ailleurs
 PlayStation, Saturn, 3DO, Jaguar, Super Nintendo, Mega Drive, 8 bits, CD Rom, CDI, Etc...
- Vous présenter en direct du Japon et des USA les derniers goodies et news
 cards, figurines, posters, mangas DBZ et autres, cartes MAGIC, pop's, air soft guns, etc...
- Vous informer et vous renseigner 24h sur 24, 7 jours sur 7, partout en France
 sur nos magasins, leurs promotions et informations par un simple appel téléphonique (sans indicatif)

**DOCK GAMES PAIE COMPTANT
 AUX MEILLEURES CONDITIONS
 VOS CONSOLES ET JEUX VIDEO**

(voir conditions argus dans votre
 magasin le plus proche)

Vous avez en projet la création d'un magasin
 de jeux vidéo dans votre ville
 Contactez nous, vous serez peut-être
 le prochain magasin DOCK GAMES.

Leader incontestable en France avec 80 boutiques spécialisées d'ici fin 96,
 notre groupe, fort de son expérience, vous apportera les pages de réussite dont vous avez besoin
 Un Concept qui fait ses Preuves - Une Notoriété et une Communication Nationale
 Une vraie Centrale d'Achat, plateforme et entrepot
 Renseignements 24h sur 24 au **36 68 22 06**



62 ST QUENTIN - Tél. 23 64 15 07 - 63 MONTLUZON - Tél. 70 05 94 82 - 64 MOULIN - Serveur 36 68 22 06 Nouveaux 1 - 06 NICE St Laurent du Var - Tél. 92 12 87 30
 GRASSE - Tél. 93 36 34 45 - 10 TROYES - Tél. 25 73 11 28 - 11 NARBONNE - Tél. 68 32 07 60
 12 ROZEE - Tél. 65 68 94 58 - 13 AIX en Provence - Tél. 42 21 95 26 - 14 MARSILLE (Metro Castelaine) - Tél. 91 78 96 75
 15 ANGULEME - Tél. 45 94 43 15 - 17 LA ROCHELLE - Tél. 46 41 29 01 - 18 BOURGES - Tél. 48 24 92 62 - 19 BRIVE La Guillouerie - Tél. 55 17 92 30
 20 AJACCIO - Tél. 95 21 19 05 - 21 OULON - Tél. 80 58 95 94 - 22 ST BRIEUC - Tél. 96 62 33 13 - 24 PERIGUEUX - Tél. 53 09 84 00 - 26 VALENCE - Tél. 75 56 72 90
 27 EVREUX - Tél. 32 62 54 72 - 30 NIMES - Tél. 66 21 81 33 - 33 BORDEAUX - Tél. 56 01 13 19 - 34 SETE - Tél. 67 74 81 46 - 37 TOURS - Tél. 47 20 42 30
 38 GRENOBLE - Tél. 76 47 14 25 - 34 MONTPELLIER - Tél. 67 60 42 57 - 40 TARNOS - Tél. 59 64 18 66 - 40 MONT DE MARSAN - Tél. 58 06 39 51 Nouveaux
 41 DIJON - Tél. 54 78 97 38 - 42 ST ETIENNE - Tél. 77 41 84 79 - 43 LE PUY EN VELAY - Tél. 71 09 37 17 - 44 NANTES - Tél. 40 35 57 93
 45 ORLEANS - Tél. 38 77 98 30 - 47 AGEN - Tél. 53 87 92 52 - 49 ANGERS - Tél. 41 67 59 14 - 49 CHOLET - Tél. 41 46 06 01
 50 REIMS - Tél. 26 77 96 76 Nouveaux 1 - 57 METZ - Tél. 87 36 33 33 - 59 DUNKERQUE - Tél. 28 66 73 73 - 59 LILLE - Tél. 20 51 44 75 - 60 CREIL - Tél. 44 25 56 64
 61 CLERMONT-FERRAND - Tél. 73 28 93 37 - 65 TARBES - Tél. 62 44 92 92 - Nouveaux 1 - 67 STRASBOURG - Tél. 88 22 54 81 - 67 HAGUENAU - Tél. 88 73 53 88
 Nouveaux - 69 LYON (Metro Guillotière) - Tél. 78 60 33 60 - 71 CHALON S/Saône - Tél. 85 42 98 58 - 74 ANNECY - Tél. 50 51 44 98
 74 ANNECY - Tél. 50 51 44 98
 75 PARIS 6 (Metro Vercor) - Tél. (16 11) 46 33 79 11 Nouveaux 1 - 76 DIEPPE - Tél. 35 84 43 90 - 76 LE HAVRE - Tél. 35 22 72 55
 77 MELUN - Tél. (16 11) 64 37 41 98 Nouveaux - 79 NIORT - Tél. 49 77 05 13 - 80 AMIENS - Tél. 22 92 28 85 - 81 ALBI - Tél. 63 49 94 40 - 82 MONTAUBAN - Tél. 63 66
 83 - 83 PREJUS - Tél. 94 53 64 18 - 83 TOULON - Tél. 94 91 39 69 - 84 AVIGNON - Tél. 90 02 22 61 (MAGASIN FLOTTE) - Tél. (16 11) 43 52 70
 Nouveaux 1 - 94 LA VARENNE St Hilaire - Tél. (16 11) 41 81 03 17 - 97 LA REUNION LE TAMPON - Tél. 27 87 76 - 97 POINTE A PITRE - Tél. 93 20 69 Nouveaux
 97 FORT DE FRANCE - Tél. 63 12 13 Nouveaux

* Selon le statut des magasins, l'élève le vendeur, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. Pour les appels sur 36-68-22-06, la tarification est de 2,23 F TTC / min.
 ** La carte DOCK 300 vous sera remise avec votre prochain achat, sur les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Certains points peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer.

Bananarama

Les news inédites du Japon!

• PLAYSTATION

Sony aurait pris la décision de sortir sa nouvelle console plus tardivement que prévu, et ce n'est qu'en décembre 1997 qu'elle devrait voir le jour au Japon. Quoi de neuf à bord? Les rumeurs font état d'une mémoire-videó un peu moins chiche que ce que Sony a mis dans sa 32 bits actuelle. Un lecteur de CD Rom quadruple vitesse serait aussi au programme.

• RANGE TA CHAÎNERE!

Au Japon, ce qui manque le plus, c'est le placard! D'où des centaines d'idées différentes pour mieux ranger les choses, et notamment les jeux. La Saturn a été treuchée et la société Doyashi propose un petit meuble de rangement qui accueille des CD-Rom dans sa partie inférieure, 150 francs pour l'objet en question.



• ENIX ET LES SIRENES DE SEGA

A la suite de son archiver Square, Enix l'autre grand du jeu de rôle au Japon et considéré comme faisant partie du carré des fidèles de Nintendo serait tenté d'aller voir du côté des 32 bits comment ça se passe. Final Fantasy sur PlayStation, et Dragon Quest sur Saturn? Cela ne manquerait pas de plaire!

• VEND SUSHI USAGES

Faire propositions auprès de Banana. Asile Psychiatrique de Tokyo. Shinjuku-Ku Tokyo

• KONAMI ET IBM : L'ALLIANCE COBRA

Les alliances entre compagnies présentes dans le milieu informatique professionnel/électronique et éditeurs de jeu, afin de mettre au point des accélérateurs graphiques et des polygonaux, sont de plus en plus fréquentes. Après les alliances Sega/Mario-Lockheed, NEC/VideoLogic, Sony/LSI, c'est au tour de Konami de passer un accord avec IBM. Le chipset né de ce mariage, le Cobra, devrait renvoyer le Modèle 3 de Saturn, sur lequel a été fait VF3, au rang de sympathique antiquité!

• CONFITURE AUX EPINARDS

La vidéo du dernier animé du Gun Smith Club est sorti au Japon. Autre petite particularité, le titre à ses aventures de Cobra, de Terasawa, est également disponible. Aussi bon que d'habitude!



• LES JEUX PLUS CHERS QUE LA SFC

Nintendo, pour essayer de rebooster un peu ses ventes de consoles 16 bits en chute libre, a baissé le prix de vente de sa Super Famicom (il est Super Nintendo) à 9 800 yens (moins de 500 francs environ). Ce qui signifie qu'on la trouvera dans les magasins un peu moins chère encore. Il est plaisant de remarquer que certains jeux sont plus chers désormais que la console sur laquelle ils tournent!

• SEGA VEND DES JEUX A TRAVERS LE WEB

Sega a créé une compagnie avec Hitachi. Veluxi Online Center, qui permetra à plus de 100 millions de joueurs d'acheter et de louer des jeux. Il est aussi prévu que la société publie des magazines électroniques sur les jeux vidéo.

• PACHINKO SUR PLAYSTATION

La société Sonkyo a pensé à vous. Elle propose pour la modique somme de 8 700 yens (450 frs environ) un accessoire qui se connecte sur le port JoyPad et qui fonctionne comme un jeu de Pachinko, ces espèces de billards verticaux nippons. Comme ils ne sont pas très méchants, ils vous donnent une simulation de Pachinko pour le même prix. Ils cherchent un distributeur pour le Liechtenstein...

• GROS INVESTISSEMENTS

Six éditeurs de jeux (Capcom, Enix, Konami, Namco, Hudson et Square) ont décidé d'investir dans un distributeur de jeux vidéo, Digicube, contrôlé jusque-là à cent pour cent par Square, et qui commercialisera leurs jeux auprès des "Combin", ces magasins de proximité très fréquents au Japon.

• LE BOARD MYSTERIEUX DE CAPCOM

Street Fighter EX de Capcom ne tournerait pas sur la nouvelle carte-mère de l'éditeur, le CP Système III. Qui a fourni à Capcom la carte-mère d'une puissance de calcul pour son jeu en 3D? Sega, Namco, Nec ou même IBM... Mystère et boule de pétanque!

Si tu n'piques pas le drapeau ennemi,
retourne chez ta mère

UNE AMBIANCE
SONORE DÉTONANTE

VUES EN 3D TEMPS RÉEL
AVEC PANORAMIQUES
ET ZOOMS

PLUS DE 100 MISSIONS
COMPLEXES
ET IRRÉSISTIBLES

JEU À DEUX SUR
ÉCRAN PARTAGÉ

RETURN FIRE



RETURN FIRE : Essie d'arrêter de jouer !

«Une mine intarissable de situations rigolotes et de suspense intense. A deux, cela devient divin et on ne peut plus s'arrêter. Un must». *Play Station™ magazine 5/5*

«La réalisation est excellente... Mais plus que tout, c'est le jeu à deux qui vous accrochera... Chaudement recommandé».

Hit CD Consoles, 4 étoiles.



WARNER INTERACTIVE

Super Nintendo

BREATH OF FIRE 2	449,00	PGA TOUR GOLF 96	339,00
DONKEY KONG II	449,00	PINOCCHIO	449,00
DRAGON BALL Z		SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
ULTIMATE MECHAGE	409,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SPYRO	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SUPER MARIO KART	299,00
SOCCER DE LUXE	449,00	SUPER MARIO WORLD II	449,00
MEGAMAN X3	449,00	THEME PARK	399,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	399,00	TINTIN AU TIBET	299,00
NBA GIVE N GO	349,00	TOYS STORY	449,00
NFL QUATERBACK 96	249,00	WORKING	399,00
NHL 96	399,00	WRESTLEMANIA	299,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00		



Promos

BATMAN FOR EVER	109,00	PIGE MASTER	169,00
CLAYMATE	99,00	PICK	129,00
DRIFT TRAX FX	199,00	REVELATION X	99,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
FOUNCE	149,00	SAILOR MOON	99,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SHAO FU	129,00
G FOREMAN NO BOXING	129,00	SIM CITY (ANGLAIS)	149,00
HAGANE	129,00	SUPERHERO X MAN	109,00
ITOH ET SCRATCHY		STARFATE	159,00
IZZY QUEST OF OLYMPIC	149,00	STARWARS	169,00
GAMES		SUPER BO KID	169,00
JUDGE DIEDRO	189,00	SUPER METROID + GUIDE	199,00
JUSTICE LEAGUE	199,00	SUPER PUNCH OUT	169,00
KILLER INSTINCT	199,00	SYNDICATE	149,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	TERMINATOR 2	149,00
MARIO IS MISSING	99,00	THOMAS BIG HUNT	129,00
MEGAMAN X	199,00	URBAN STRIKE	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	VIRTUAL BART	129,00
NICKEYMANIA	189,00	VORTEX	99,00
MYSTIC QUEST	109,00	WARO WOOD	149,00
NBA JAM TE	199,00	WARLOCK	149,00
RACK ATTACK	199,00	WORLD LEAGUE BASKET	129,00
RAC MAN 2	199,00	WORLD MASTER GOLF	149,00

Super NES Usa

CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND + GUIDE	299,00
LUFIA 2	499,00
CASPER	499,00
SUPER MARIO RPG	499,00
ROBOTREK	299,00



Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte française) nécessaire un adaptateur AD29 TURBO	129,00

Game Gear

LISTE SUR DEMANDE

Nomad

NOMAD + ADAPTEUR
MULTIJEUX 1490 F

Super Famicom

SAHAMUT LADGON	499,00
DRAGON QUEST 6	699,00
EMERALD DRAGON	399,00
PEDIA	159,00
PINK FANTASY 5	499,00
GRUNAZZARD (FRONT MISSION 2)	499,00
ROMANCING SAGA 3	499,00
SEIKEN DENISETSU 3	
(SECRET OF MANA 2)	699,00
STAR OCEAN	699,00
YS 5	499,00

Genial !!!

● NECESSITE UN ADAPTEUR
● 80 MZ AD29 TURBO : / BOX 99 F
● AVEC UN JEU USA OU JAP
/ CACHETE : 49 F

Jaguar

Tous les jeux
à 99 F !

PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67

PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hôtel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44

Megadrive

ADAMS FAMILY VALUE (EUR)	299,00	OLYMPIC SUMMER GAMES	349,00
FIFA SOCCER 96 (EUR)	249,00	PGA TOUR GOLF 96 (EUR)	399,00
JOHN MADDEN 96 (EUR)	249,00	SPYRO (EUR)	299,00
LIGHT CRUISADER (EUR)	299,00	TINTIN AU TIBET (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT 3 (EUR)	299,00	WORMS (EUR)	299,00
MORTAL KOMBAT TRILOGY	349,00	WRESTLEMANIA (EUR)	349,00
NHL 97 (EUR)	349,00		



Promos

AERO THE ACROBAT (EUR)	99,00	MORTAL KOMBAT 2 (EUR)	199,00
BARMAN FOREVER (EUR)	199,00	MR NUTZ (EUR)	129,00
BURST 2 (EUR)	99,00	NBA LIVE 96 (EUR)	199,00
CANNON FODER (EUR)	149,00	NBA JAM (EUR)	149,00
CUTHROAT ISLAND (EUR)	99,00	NBA JAM TE (EUR)	109,00
DESERT STRIKE (EUR)	129,00	NFL QUATERBACK 95 (EUR)	129,00
DINO BINS SOCCER	99,00	NFL QUATERBACK 96 (EUR)	199,00
DRAGON BALL Z (JAP)	149,00	PEPE SAMPRAS (EUR)	99,00
+ ADAPTEUR	249,00	REVOLUTION X (EUR)	99,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	ROAD RASH 3 (EUR)	199,00
EARTHWORM JIM (EUR)	149,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	RISTAR (EUR)	129,00
EARTHWORM JIM 2 (EUR)	199,00	SHINING FORCE (EUR)	129,00
EXO SOLDAT (EUR)	99,00	SOUL (EUR)	169,00
FEVER FIGHT SOCCER (EUR)	99,00	SONIC & KNUCKLES (EUR)	169,00
FIFA SOCCER 95 (EUR)	199,00	SPARKSTER (EUR)	149,00
FOREMAN FOR REAL (EUR)	129,00	SPIDERMAN TV (EUR)	199,00
GENERAL CHAOS (EUR)	129,00	SPOT GOES TO HOLLYWOOD (EUR)	149,00
IZZY QUEST FOR OLYMPIC		STARFATE (EUR)	129,00
GAMES (EUR)	99,00	SUPER HANGON - WORLD CUP ITALIA	129,00
JUDGE DIEDRO (EUR)	149,00	+ COLUMNS	129,00
JUSTICE LEAGUE (EUR)	129,00	TADMANIA 2 (EUR)	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	THOMAS BIG HUNT (EUR)	199,00
LOTUS TURBO (EUR)	129,00	ZODIAC (EUR)	99,00

Virtual Boy

VIRTUAL BOY

+ 1 JEU 690,00

DALENT PINBALL	299,00
JACK BROTHERS	299,00
MARIO TENNIS	299,00
NESTOR PUNKY BOWLING	299,00
PANIC BOMBER	299,00
PRIDE SKASH	299,00
TELEDOCK	299,00
VERTICAL FORCE	299,00
VIRTUAL GOLF	299,00
VIRTUAL TENNIS	299,00

Sega 32 X

→ 32X + 1 JEU 490 F
→ 32X + VINTA READER 690 F

JEUX à 199 F TITRES SUR DEMANDE

CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO

+ 2 JEUX + 1 FILM 2990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX
LISTE SUR DEMANDE

Nec

→ MEMORY CARD 199 F

→ D60 + 1 JEU 1 490 F

CD LISTE DES JEUX
RESPONSABLE SUR DEMANDE

Game Boy

LISTE SUR DEMANDE

Neo Geo

→ JOYSTICK ARCADE 490 F

→ JOYPAD 240 F

ART OF FIGHTING	299,00	KARNOV'S REVENGE	249,00
ART OF FIGHTING 3	149,00	KING OF FIGHTER 96	1690,00
CYBER LIP	299,00	SAMOURAI SHODOWN II	399,00
FATAL FURY SPECIAL	499,00	SAMOURAI SHODOWN II	1490,00
FATAL FURY II	249,00	SUPER SIDE KICK 3	699,00
FATAL FURY III	999,00	VIEW POINT	499,00
FATAL FURY REAL BOUT	1490,00	WORLD HEROES II	249,00
GHOST PILOT	249,00	WORLD HEROES 3 JET	399,00

LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82

DOUL

39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91



Doom 64 était aussi présenté lors de cet ECTS. Une projection privée à l'issue de laquelle il n'était pas possible de récupérer des photos pour nos lecteurs... Néanmoins, on peut aujourd'hui vous dire que Doom 64, même s'il ressemble scrupuleusement aux classiques Doom dans le concept, sera graphiquement très supérieur à tout ce que vous avez pu voir jusqu'ici. Un jeu qui devrait être disponible au printemps 97 sur Nintendo 64.

Londres, septembre, l'ECTS... Un salon sans surprise, comme d'hab. Malgré tout, la fin d'année s'annonce riche en nouveautés. Les news de Joypad vous dévoilent les futurs hits.

Il y a des salons ou expositions consacrés aux jeux vidéo. En attendant le Super Games en novembre prochain - où l'on espère bien pouvoir vous voir l'un nous sommes allés faire un tour, au début du mois de septembre, à Londres pour l'ECTS d'automne. L'ECTS, c'est un salon professionnel où l'on parle vente, achat, volume. Noël mais où l'on trouve aussi quelques infos intéressantes en terme de jeux. Pourtant, peu de véritables news. Pour ce qui est de l'actu, brûlante, jetez donc un œil du côté de chez Banana San qui, avec sa boule de cristal, vous montre le futur des jeux. De notre côté, nous avons profité de ce tour en Grande-Bretagne pour vous gratifier du premier jeu PlayStation réalisé en collaboration avec Porsche. Une exclusivité Joypad, que vous ne trouverez pas ailleurs. En attendant, l'Europe est à vous, et les nombreuses sorties de fin d'année devraient vous permettre d'avoir le choix.



Creatures

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : MINDSCAPE
DISPONIBILITÉ EUROPE : JANVIER 97



Au milieu des grands espaces virtuels, dans le bordelais, le jeu français de chez Mindscape travaille d'arrache-pied sur un tout nouveau produit. Son nom : **Creatures**. Dans ce jeu d'action dans la grande lignée des beat them-up, le joueur devra choisir entre deux personnages à incarner, un homme ou bien une femme. Ensuite, l'aventure pourra commencer dans des décors très luxuriants qui ne sont pas sans faire songer au Londres de la période victorienne (fin du XIXe siècle). L'accent n'en est pas particulièrement mis sur les graphismes et sur leur rendu. Toute une atmosphère pour un jeu dans lequel il faut savoir avancer, éliminer ou au moins éviter certains personnages - pour espérer survivre. Tout à fait épiques l'ajoutez à cela des passages secrets à trouver pour emprunter différents chemins, et vous obtenez un jeu qui même s'il ne se situe pas à deux similitudes à l'heure actuelle - devrait satisfaire les fans d'action - et les adeptes du grand Chulieu.





Die Hard Arcade



MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ EUROPE : JANVIER 97

Die Hard sur Saturn n'a rien à voir avec le Die Hard Trilogy PlayStation présenté dans ce nouveau numéro de Joypad. Il s'agit là aussi d'un beat-them-up haut en couleur entrecoupé de scènes cinématiques partiellement interactives. Il s'agit ici de casser du vilain, tout en suivant une espèce de petit film vraiment très péchu. Les coups lors des combats sont très nombreux, et l'on peut en outre utiliser de nombreuses armes : revolver, lance-roquettes, hachette, bombe lacrymogène... Le concept est peut-être simple, mais le résultat est détonant. Comme quoi, Die Hard, même sans Mc Lane, ça assure !



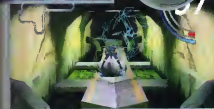
Le prochain jeu de David Perry (Earthworm Jim) se nommera Wild 9. Sous ce titre très énigmatique se cache un jeu de plates-formes d'une très grande beauté. Neuf niveaux différents composeront le jeu. Il s'agira ici de sauver des mondes menacés par une créature non pas algébrique mais colossale. La différence est de taille. Graphiquement très fouillé, le jeu devrait être un des titres phares de l'année 1997. Alors retenez ce titre.

Scortcher



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : SCAVENGER/GT INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ EUROPE : DEBUT 97

Scortcher fait partie de ces jeux qui sidèrent. Dans l'esprit d'un WipEout, Scortcher vous propulse dans un jeu de réalité virtuelle, monté à bord d'une sphère de course plutôt originale. Le tout est bien entendu réalisé en 3D temps réel, pour le plus grand plaisir des amateurs de course qui pourront reprendre les circuits dans tous les sens. Les graphismes sont aussi superbes. WipEout 2097 aura peut-être là un sérieux concurrent, d'autant plus que la jeune équipe de Scavenger semble véritablement promise à un très bel avenir.

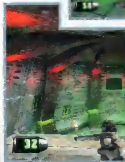


Disruptor



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : UNIVERSAL STUDIO
DISPONIBILITÉ EUROPE : DECEMBRE 96

Il n'y a pas de cesse de faire des émules. Avec Disruptor, vous voilà plongé dans un univers peuplé de robots qui en veulent à votre peau. Mort aux machines ! Des graphismes superbes pour un jeu de carnage à priori dénué de toute hémaglobine, les robots ne saignant pas jusqu'à preuve du contraire. Mais bref, rien que pour les effets de lumière et de transparence, Disruptor vaut le coup d'œil.



DERNIERE MINUTE

La N64 prend de Noël en France !

À l'heure où nous mettons sous presse, Nintendo France vient d'annoncer que la N64 sera disponible en France à la fin mars 1997. Un joli coup de publicité entre Noël et l'été !

Une info très intéressante pour les joueurs qui devront patienter six mois de plus avant de se procurer la console. Mais nous ne sommes pas sûrs que cela leur gêne, car ils ont déjà une autre console de Noël.

europa

news



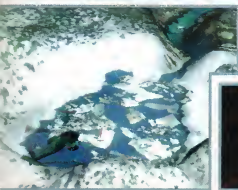
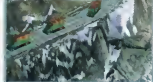
Soviet



Suprême !

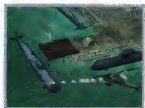
telex

Une astuce dans la publicité de World Wide Soccer '97 pour Saturn? En effet, en regardant avec précision (et surtout avec un bon magnétoscope) la publicité télévisée de Sega (fin octobre), il sera possible d'obtenir un tip de la mort. Ouvrez l'œil !



Le quatrième volet de la saga des "Strike" (après Desert, Jungle et Urban Strike) arrive bientôt sur 32 bits. On est toujours dans la Russie actuelle, et le principe de jeu reste le même : piloter un hélicoptère surarmé dans un univers en 3D isométrique. Chacune des missions à remplir consiste à aller bombarder des cibles, libérer des otages, etc., dans un ordre bien précis. De nombreux objets sont disposés un peu partout, comme des munitions et de l'essence afin de permettre à votre hélicoptère de tenir la distance. La nouveauté de Soviet Strike, c'est qu'on joue les Russes ! Autre nouveauté de taille : la qualité graphique, qui force l'admiration tant le réalisme est poussé à son extrême. Les explosions sont de toute beauté, et le tout s'anime sans problème. Les inévitables scènes vidéo sont, pour la première fois sur PlayStation, présentées d'une manière très violente avec un style MTV qui ne vous lassera pas, et de surcroît d'une qualité encore jamais vue. La durée de vie - toujours le point fort de la saga - sera elle aussi au rendez-vous : le nombre de missions est en effet énorme (5 grands niveaux en Crimée, mer Caspienne, mer Noire, Dracula (?) et au Kremlin, subdivisés en sous-niveaux). Va y avoir d'o casse !

MACHINES : PLAYSTATION/ SATURN
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ EUROPE :
NOVEMBRE



Twist again à Moscou !

Electronic Arts a lancé une campagne de pub très musclée pour son jeu d'hélicoptère fétiche. Avec 1 million de dollars de budget (il y en a pour les 5 millions de francs ?), l'éditeur s'est "payé" la Police Rough à Moscou (avec des officiers de 6 mètres sur 3 mètres). Le slogan que vous pouvez voir et que nous traduisons pour les anglophobes : "Arrêtez la guerre avant qu'elle ne commence" (il y a une photo dans le jeu des moscovites, croyant peut-être que la guerre était désormais terminée...).



Centre Sega: et de 6 !

Un 6e centre Sega "La tête dans les nuages" ouvre ses portes à La Défense, à l'ouest de Paris. Le leader des centres de loisirs interactifs a inauguré mi-septembre un nouveau complexe de 300 m2, équipé de 40 postes de jeu, en plein cœur du centre commercial Les Quatre Temps, porte Boileau, niveau 2, près des cinémas.



En anachronisme dans les centres Sega, King of Fighters '96 de SNK !

Si vous voulez vous affronter à Sega Rally, Daytona USA, Alpine Racer... et également sur le tout dernier jeu de basculement du moment, signé SNK : The King of Fighters '96, rendez-vous sur place, c'est ouvert 7 jours sur 7 !

Virtua Cop 2



Vous ne rêvez pas, nos super-flics de choc sont de retour sur Saturn. Une fois encore, le jeu utilisera le fameux pistolet qui ne sert pas beaucoup ces derniers temps (à l'exception de Chaos Control, par exemple). Une fois encore, il s'agira de traverser trois niveaux dans des niveaux densément peuplés. Comme vous n'êtes pas fan de la surpopulation, un petit ménage s'imposera. Bref, la pègre va en prendre un sacré coup ! Héme si les graphismes ont été nettement améliorés, cette seconde mouture reste identique à la première. Seulement, on peut maintenant vraiment tout casser, et les phases à pied sont entrecoupées de phases en voiture (précalculées) par exemple. Il y aura de quoi faire, et Joypad vous invite à astiquer vos revaliers. Ça va chauffer dans les chaumières...

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ EUROPE :
NOVEMBRE



Gagnez une PlayStation avec Tekken 2



et
100 livres
**City
Hunter**
de la
collection
"J'ai Lu
Manga"

sur le
3615 Joypad

europe

news



Tomb Raider

L'aventure selon Indiana Lara



MACHINES : PLAYSTATION / SATURN

ÉDITEUR : EIDOS

DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE

Sortant en même temps sur Saturn et PlayStation, Tomb Raider risque d'en laisser plus d'un la langue pendante. Dans des décors entièrement en 3D temps réel, vous dirigez Lara, une jeune aventurière à la recherche de trésors cachés dans le style "Indiana Jones", et dont la principale caractéristique est la paire de flingues qu'elle dégaîne au moindre bruit. Explorant des espaces grandioses tels que pyramides, temples incas et autres vestiges de civilisations antiques disparues ayant laissé de fabuleux trésors, Lara peut sauter, nager, faire des sauts périlleux, tirer, courir, pousser, s'agripper, danser la polka, etc. Il faut voir ce bijou de programmation pour réellement apprécier ce qu'est Tomb Raider... Pour en savoir plus, achetez "PlayStation Magazine" N° 5, 6 pages lui sont consacrées.



telex

Myt
PlayStation
enfin en
vente. Alors
que nous
parlions de ce
jeu en test
dans notre
numéro 51,
ce titre
arriva pour
le mois
d'octobre en
magasin.

Les Chevaliers de Baphomet

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : REVOLUTION
SOFTWARE / SONY C.E.

DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE



On ne résiste pas à l'envie de vous montrer du nouveau des images de ce jeu d'aventure type "RPG", qui va d'ailleurs pas douter cartonner lors de sa sortie prévue pour le mois de novembre prochain. Il s'appelle que vous connaîtrez un gentil touriste américain en vacances dans le flanc du climat du siècle, qui une enquête sur une explosion, à laquelle il échappe d'un justesse, va mener sur les traces des Temples et de leur trésor... Pourvu de graphismes superbes, d'une frame pleine du suspense et de mystère, du choc en fin de jeu, ce jeu vous permettra de découvrir les actions de Georges Simenon à l'aide d'un curseur. Test le mois prochain dans Joypad !



Firo & Klawd



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : BMG INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE

Imaginez un jeu d'aventure/action non linéaire et possédant 5 fins différentes, dans lequel brilleraient par leur intelligence innée et leur vivacité d'esprit un singe du nom de Firo et un chien appelé Klawd. Ces deux compères vont inopinément se rencontrer, alors qu'ils se trouvent mêlés bien malgré eux à une étrange affaire de faux billets de banque. Entièrement réalisé en 3D isométrique, complètement déjanté, bourré d'anecdotes rigolotes, de scènes d'orchestre anthologiques, Firo & Klawd comporte 16 niveaux ainsi que 6 stages entièrement dédiés à des phases de shoot'em up. Ne ratez pas le test par encore plus de plaisir !



Virtual On

ÉDITEUR : SEGA
MACHINE : SATURN
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE



Comme pour tous les fans de Sega en arcade, Virtual On est ce que l'on pourrait appeler le meilleur simulateur de combat de robots mixé à ce jour. Il offre en sous deux "marchés" dans une arène entièrement en 3D, le jeu vous propose de piloter l'un d'eux dans des duels épuisants de vitesse et de stratégie. Les robots peuvent sauter, se déplacer sur les orbes, se coucher derrière des obstacles, et même chasser les uns les autres. En arcade, le jeu se jouait avec six sticks reliant le système de mouvement des limbs ; malheureusement, cet ustensile prévu au Japon, ne sera pas disponible en Europe ! Une sortie attendue chez Joypad.

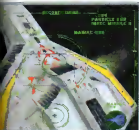


Wing Commander IV

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : ORIGIN/
ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE



Si vous avez aimé le troisième épisode de Wing Commander sur PlayStation, vous tomberez sur les fesses car cette version propose un nombre de séquences de Full Motion Video renaissant. Pendant le jeu, on retrouve des dialogues vocaux et ces terribles combats spatiaux qui vous feront attraper des ampoules à tous les doigts. La perte de qualité n'est pas énorme quand on compare le jeu à son grand frère sur PC, et vous pourrez profiter d'une aventure gigantesque qui tenait sur 6 CD sur micro.



Street Racer

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : UBI SOFT
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE

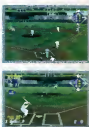


Incroyable cette conversion de Street Racer sur PlayStation ! On pourra jouer jusqu'à huit simultanément sur le même écran. Bon, lorsque vous choisirez l'option "split horizontal", vos personnages auront l'air de petites crêpes ou volant de gaufrettes avec des roues plates. En revanche, quand votre choix se portera sur l'option "écran divisé en 8 carrés", ce sera réellement plus rigolo, voir rigolotelement plus drôle. Hormis son côté convivial, un autre avantage de Street Racer version 32 bits sera de proposer de la vraie 3D. Terminé, le mode 7 ! Un nombre de circuits incroyable, de l'humour et des tonnes de nouveaux bonus pour un jeu qui va décoiffer.



telex

Anateurs de base-ball, l'ultime simulation (en attendant mieux !) arrive sur Saturn en novembre. Son nom : VS Baseball II.



telex

Titan Wars sort en ce moment sur PlayStation, et c'est un jeu super-génial de la mort qu'on adore vraiment ici à Joypad. Ne le ratez surtout pas ! Un jeu BMG Interactive. Vraiment excellent, le jeu !

telex

ISS Deluxe sortira le mois prochain sur Megadrive. La suite de ISS, meilleur jeu de foot sur MD, a largement été améliorée.



europe

news

The Crow

J'ai les crocs

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ EUROPE : DÉCEMBRE



Le jeu vidéo basé sur le film du même nom est d'ores et déjà prévu sur les consoles 32 bits. On ne sait pas grand-chose de ce titre pour l'instant, si ce n'est qu'il s'agit d'un beat'em up assez classique dans son déroulement. Incarnant le héros revenu se venger après la mort de sa petite amie, vous ne vous ferez pas prier pour distribuer poins et autres "kicks" qui font mal !



Incredible Hulk

The pantheon saga

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : EIDOS
DISPONIBILITÉ EUROPE : DÉCEMBRE



Le célèbre personnage tout vert des Marvel Comics revient sur console dans un jeu d'aventure et d'action combinant 3D subjective et plates-formes 2D. Suite aux expériences de Doc Samson, David Banner et Hulk sont devenus un seul et même être, à la force surhumaine. Son seul défaut : il est entièrement vert, de la tête au pied, ce qui fait bien rigoler ses conquêtes féminines... Le jeu comporte 5 aventures basées sur des scénarios de BD. Les parties 3D s'annoncent particulièrement réalistes et confèrent au jeu une durée de vie acceptable.



Hexen

MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : WILLIAMS/GT INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE



Le Saturn n'a peut-être pas été élu Final Dream, mais il ne s'occupe pas d'être le jeu de l'année. Un Hexen des mêmes développeurs, ceux qui ont créé ID Software. Au menu, un univers héraldique fantasy qui séduira tous les amateurs de dragons et de dragons. En effet, il est cette fois possible d'incarner trois personnages différents : le mage, le guerrier et le clerc. Chaque personnage aura bien entendu ses propres pouvoirs et sortilèges. En effet, et contrairement à Doom, on pourra désormais s'envoyer des sorts en pleine poire. Voler, transporter son adversaire, un coquin qui n'a rien d'original, devenir invisible, sont les plus typiques. Hexen n'est sans doute à ce jour la meilleure des suites de Doom de chez ID Software. Un Doomlike qui assure en perspective pour Noël.



Sonic 3D in Flicking Island

Sonic, c'est pas fini!

MACHINE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE



Sans doute pour la dernière fois sur Megadrive, Sonic revient dans une aventure originale, se déroulant entièrement en 3D isométrique. Le principe reste rigoureusement le même que celui des précédents épisodes : il s'agit toujours de récupérer des anneaux et de tuer un monstre sur les ennemis. Mais cette fois, le héros peut progresser dans un monde pourvu de huit niveaux de liberté, et non plus de deux. Aussi lancé sur Saturn (il lui servira d'offense), ce jeu compense à sa sortie assez d'atouts pour vous occuper pendant les longues soirées d'hiver.



Star Gladiator



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : VIRGIN
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE

C'est un des grands titres de fin d'année que l'on vous annonce ici sur PlayStation. En effet, il s'agit d'un jeu Capcom, précisément de son premier jeu de baston en 3D polygonale. Le jeu sortira en Arcade courant septembre, et vous retrouverez tous les personnages bizarres dans la version PlayStation. Ce jeu est impressionnant par ses effets spéciaux. Ces derniers utilisent l'éclairage et la transparence. Les combats se font à coups d'épées laser ou de yo-yo cosmiques, un truc à voir sur console !

Star Gladiator préfigure un avenir radieux en matière de baston 3D chez Capcom, qui s'y prend un peu tard mais rattrapera bien vite son retard. Preuve en est la préversion de Star Gladiator qui nous a impressionnés, et l'annonce d'un Street Fighter Golden, version 3D de Street (prévue en Arcade par Capcom pour la fin de l'année. Voir du côté de chez Banana !).



telex

On trouvera bientôt tous les jeux Capcom, Konami, Namco, Enix, Hudson Soft et Square dans les "convenience store" japonais, suite à un accord de tous ces éditeurs. Un "convenience store" est un petit supermarché ouvert 24h/24.

telex

Les nostalgiques pourront bientôt retrouver Darius II, shoot'em up antédiluvien sur la Sega 32 bits. Cette fois, vous pourrez même zoomer sur le vaisseau si le cœur vous en dit. Les fans devraient apprécier ce petit bond dans le temps. Les autres...

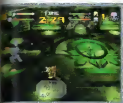
Pitball



MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : WARNER INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE

Premier jeu de sport-co futuriste orienté "caramels dans la tronche". Pitball est sans doute le détonateur d'une mode qui va produire de nombreux titres dans le même style. Vous dirigez deux joueurs de basket futuristes au look monstrueux et cybernétique. Le but du jeu est d'envoyer une balle dans un trou situé à quelques mètres du sol aux deux extrémités du terrain. Les matchs se déroulent en deux contre deux, et tous les coups sont permis. D'ailleurs,

chaque perso possède cinq coups spéciaux qui confèrent à ce jeu sa première originalité : c'est la première fois qu'on peut jouer à une simulation sportive basée sur le castagne pure et dure. Deuxième originalité : l'action se déroule selon plusieurs vues que vous choisissez en cours de match : toujours en 3D polygonale, elle est soit isométrique, soit en vue quasi-subjective. Un jeu trash et violent.



europe

news

telex

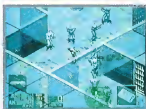
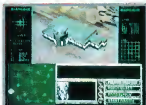
Psygnosis compte vendre 300 000 jeux Formule One dans toute L'Europe pour un titre sorti depuis le 13 septembre dernier.

Project Overkill



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : KONAMI
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE

Les jeux en 3D isométrique sont assez rares sur PlayStation, et c'est pourquoi nous accueillerons Project Overkill avec enthousiasme lors de sa sortie en décembre. Dans ce jeu d'arcade/aventure à progression, vous guidez votre héros dans toutes les directions. La plupart du temps, vous utilisez l'une de vos nombreuses armes pour nettoyer les secteurs infestés d'ennemis. Les décors sont cyberpunk (c'est la tendance du moment), et des menus s'affichent à l'écran pour vous tenir au courant de votre statut et de ce que vous transportez comme objets ou armes. Un jeu qui s'annonce plutôt beou, violent et réaliste.



Crash Bandicoot



MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : SONY C.E.
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE

Pas de crash pour Crash !



Auons-le, nous n'avons pas pu résister très longtemps à l'idée de vous repasser de nouveau des images inédites de ce jeu de plates-formes qui va bientôt débarquer sur vos PlayStation (Test le mois prochain !). Le troisième monde était enfin disponible sur le CD et, croyez-moi, ça fait très mal ! Des effets de couleur incroyables, des mimiques hilarantes et une originalité de l'ensemble qui donne envie de jouer des heures entières. Un titre qui va tout crasher, ça c'est sûr !



NBA Jam Extreme

MACHINE : PLAYSTATION/ SATURN
ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE



Ça y est, la nouvelle édition de NBA Jam arrive très bientôt dans nos chaumières. Après NBA Jam et le Tournoi Edition, c'est le "Extreme", apparemment beaucoup plus complet, sinon on nous le sortirait pas (quoique !), auquel nous aurons le droit de jouer très bientôt. De nouveau, il s'agit d'un "deux contre deux", avec toutes les équipes de la NBA représentées et des coups encore plus spectaculaires ! Ça va être chaud, chaud, chaud !



TEARS OF DARKNESS



MicroMachines 3V

EDITEUR : CODEMASTERS
MACHINE : PLAYSTATION
DISPONIBILITÉ EUROPE : DÉCEMBRE



Des petits bolides qui filent dans des décors démesurés ? Vous ne rêvez pas, il s'agit une fois de plus de MicroMachines. Bien que les programmeurs géniaux soient partis chez Mindscape, le reste de l'équipe s'est attachée à une version 3D du célèbre titre. On retrouvera donc des courses pour un à quatre joueurs dans des décors qui, cette fois, "zooment" dans tous les sens et proposent différents "niveaux" de jeu. On peut ainsi passer sur la table pour ensuite filer sous la chaise et finir dans un "outlet", le tout accompagné par des zooms hallucinants. Bref, un titre toujours aussi amusant, copieusement servi côté technique.

teleX

Les prix de la Saturn et de la PlayStation tombent à 149 dollars (soit 800 francs !) sous peu aux États-Unis. Et c'est pas du tout à cause de Nintendo, non non, rien à voir.

Crusader no Remorse

MACHINE : PLAYSTATION/SATURN
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITÉ EUROPE : DÉCEMBRE



Après que la suite, Crusader no Regrets sort sur PC, le premier épisode de l'excellente saga d'aventure/action d'Origin arrive bientôt sur 32 bits. Vous y dirigez un soldat d'une alliance proche de celle de Star Wars, qui lutte contre l'opresseur extraterrestre. L'action se déroule en vue isométrique dans des décors bourrés de détails. Les graphismes s'annoncent en effet incroyablement réalistes, et vous y progressez en toute liberté entre bonus à récupérer et ennemis à détruire. Vous pouvez tirer dans toutes les directions et utiliser différentes armes. Pour l'instant, l'animation est un peu saccadée à cause du nombre impressionnant d'éléments à l'écran ; mais gageons que cette pré-version sera améliorée pour sa sortie officielle.

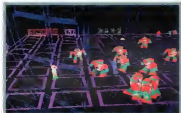
Robotron X

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : GT INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE



Robot pour être vrai

Les croulants vont sauter de joie : le petit-fils du jeu mythique qu'est Robotron refait son apparition en version 3D, par la magie de la technologie moderne. Dirigeant un personnage un peu bizarre, vous êtes chargé de tirer sur tout ce qui bouge, grâce à un pistolet laser surpuissant. Évidemment, plein de méchants veulent vous empêcher de battre le meilleur score de votre copain ! À réserver aux nostalgiques !

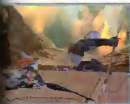


teleX

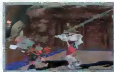
Alors que Final Doom arrive à peine sur PlayStation, Doom premier du nom sur Saturn sera disponible dans le courant du mois de novembre... cette année !

Iron & Blood

MACHINE : PLAYSTATION
EDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE



Présenté comme une révolution en matière de baston en 3D polygonale, ce jeu s'annonce comme un Tekken dont les personnages sont un peu plus gros et les angles de caméras souvent scotchés sur le gros plan. Vous pourrez juger de cette avancée technologique en choisissant votre guerrier parmi 16 monstres médiévaux dotés de pouvoirs magiques et aidés par quelques armes de poing.



europa

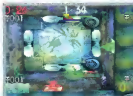
news

Blast Chambers

MACHINE : PLAYSTATION/SATURN
ÉDITEUR : ACTIVISION
DISPONIBILITÉ EUROPE : DÉCEMBRE



Un jeu très très étrange. Je suis... troublé ! Vous dirigez de 1 à 4 personnages dans un jeu de sport ca futuriste. Celui-ci se déroule dans un cube dont une des faces a été retirée pour que l'on puisse mieux y voir. Mi-baston, mi-sport, ce jeu est original dans son concept mais aussi dans ses graphismes : les personnages sont tout petits, et les décors d'une finesse rare. Parfois, le cube se met à tourner de 90° et tout le monde se casse la figure sur le nouveau sol, c'est vraiment hyper-drôle... Mais bizarre !



telex

Le moden pour surfer sur le Web avec sa Saturn sortira finalement le 30 octobre aux États-Unis pour 200 dollars (1 000 francs) ; et des jeux comme Baku Baku Animal ou Virtua Fighter seront disponibles en version Net-link à la même époque.

telex

Alors que Sonic Xtreme a été repoussé sur Saturn, c'est Sonic 3D Blast qui sortira le premier sur 32 bits. Cette version ressemble, dans le principe, à la version Megadrive et sortira le 21 novembre au Japon.

ISS Deluxe

ISS Deluxe sur MD aussi

MACHINE : MEGADRIVE
ÉDITEUR : KONAMI / LUDI GAMES
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE

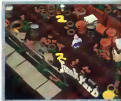
Enfin disponible sur Megadrive, l'un des deux meilleurs jeux de foot sur 16 bits est une suite très réussie de International Superstar Soccer. Pourvu d'options supplémentaires mais aussi et surtout d'une meilleure jouabilité, ISS Deluxe va certainement ravir les accros du foot, possesseurs de MD, un peu délaissés ces derniers temps, il est vrai.



Trash It

MACHINE : PLAYSTATION
ÉDITEUR : WARNER INTERACTIVE
DISPONIBILITÉ EUROPE : NOVEMBRE

Un nouveau concept ludique a été inventé par Warner Interactive pour ce jeu dont le héros est un ouvrier démolisseur muni d'un énorme marteau. En fait, les équipes de Warner se sont sans doute inspirées d'un jeu d'arcade appelé Hammering Harry car le but du jeu est de détruire des ponts de murs et toutes sortes d'objets en progressant dans une sorte de jeu de plates-formes 2D. Plusieurs modes sont possibles, puisque vous pouvez vous balader en vue isométrique, en mode "Quest" et choisir vous-mêmes vos stages (ces derniers se déroulent en 2D) ou bien choisir un mode "Arcade" qui enchaîne les stages. Un mode "Baston" est aussi prévu. Bourré d'humour, Trash It ne s'annonce pas vraiment beau graphiquement, mais son originalité fera sans doute la différence...



Voici la liste des titres et artistes de la scène techno qui figureront dans la bande-son du jeu Wipeout 2097 (en test dans ce numéro) : "We Have Explosive", "Hard Killing" et "Dream One" par Future Sound of London, "Atom Bomb" et "Y Six" par Fluxus, "Loops of Fury" et "Leave Home (Underworld mix)" par The Chemical Brothers, "Tin Thers" par Underworld, "The Third Sequence" par Phatex, "Firestarter (instrumental mix)" par The Prodigy, "Musique" par Daft Punk, "Wipeout XL" par Source Direct, "Venom" par Phatex, "P.E.T.R.O.L." par Orbital et "Trends" par Leftfield.



Maintenant et ailleurs

Zoom sur les sorties au Japon et aux USA



tiens, un nouveau jeu de baston sur Saturn ? Il faut dire que Sega ne fait pas les choses à moitié car, au regard de Virtua Fighter 3 présenté dans nos colonnes, ils ne chôment pas ces derniers temps. Ajoutez à cela un Dark Savior qui nous a fait flasher à Joypad et vous obtiendrez deux bons titres Saturn dont la sortie en Europe est imminente. Mais que les possesseurs de PlayStation ne dépriment pas, ils ne seront eux non plus pas oubliés. Enfin, il faut bien qu'on en parle, les jeux Nintendo 64 ne se pressent pas au portillon. Tenez, depuis Mario 64, Pilot Wings et le jeu d'échec japonais, la console de Nintendo a accueilli au moins... bah... euh... zéro jeu. «Pas mal» me direz-vous. C'est une espèce de record.

La rédaction qui guette

1 Fighting Vipers (Saturn Jap') :

Sega remet ça en baston avec un nouveau jeu qui assure. A voir d'urgence ! (pages 68-69)

2 Dark Savior (Saturn Jap') :

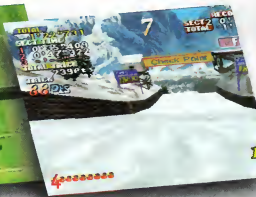
L'aventure vous appelle sur Saturn et vous allez pouvoir vous prendre la tête. (pages 70 à 72)

3 Smash Court (PlayStation Jap') :

Namco se met au tennis après la baston. Autant dire que ça change. (page 73)

4 Cool Boarders (PlayStation Jap') :

C'est l'hiver, y fait beau et vous resterez chez vous parce que vous n'avez plus de sous. (page 73)



japon

moon



Fighting Vipers

Dans la joie
repeignez les murs
avec la tête vos amis



après avoir réalisé Virtua Fighter 2 en arcade, Sega et son équipe étoient en droit de se relaxer un peu. Profitant de son repos, l'équipe d'Am#2 a utilisé les routines de VF2 pour créer de nouveaux personnages au look complètement fou, qui agissent dans un décor urbain futuriste. Violence et brutalité au programme, mais avec toutefois un aspect technique.



Un changement dans la continuité

C'est donc un jeu identique à Virtua Fighter dans son mode de jeu, et dans la plupart des algorithmes de déplacement des personnages. Mais de nouveaux principes apparaissent, comme une contre-attaque qui permet de faire voler l'adversaire de l'autre côté du ring, et permet des retournements de situation extraordinaires. Le second principe est celui de l'armure qui protège tous les combattants du jeu. Une fois détruite, elle ne protège plus rien, et votre personnage devient deux fois plus vulnérable aux attaques ennemies. D'un autre côté, vous avez

la possibilité de faire vous-même sauter votre armure dans le plus pur style des "Chevaliers du Zodiaque", vous rendant vulnérable, mais d'une force et d'une rapidité accrues. À vous de faire le bon choix. Après cela viendront d'autres effets spectaculaires, comme faire traverser un mur à son adversaire, ou l'accrocher sauvagement sur un grillage (voir l'encadré).

Du nouveau en baston ?

La seule qualité de ce jeu est d'être extrêmement amusant. Technique-



EDITEUR: SEGA
NOMBRE DE
JOUEURS: 1 à 2
SIMULTANÉMENT
GENRE: BASTON
DISPONIBILITÉ
EUROPE:
NOVEMBRE 96
SAUVEGARDES:
BLOCS: 43
SPECIAL
SAUVEGARDE
DES REPLAY
NIVEAUX DE
DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE:
ILLIMITÉES
DIFFICULTÉ: FACILE
EXISTE SUR: RIEN
D'AUTRE

4/5

Melhor (sans rapport avec un animador malin) est le dernier boss du jeu ; violent et rapide, il sera disponible pour le joueur une fois le jeu terminé, et ce dernier n'importe quel modo.



Le jeu de combat le plus agressif de l'automne

La version française

Sega fait désormais sortir ses jeux en quasi-simultanéité avec les versions japonaises. Fighting Vipers sera en effet disponible la semaine du mois de novembre en version officielle française. À noter que Pepsiman, l'un des personnages les plus connus, sera absent de la circulation...



L'avantage d'un mix, c'est qu'il fait rabiner l'adversaire sur vous lorsque vous l'y projetez ; vous pouvez donc facilement lui infliger cinq ou six coups d'une violence féroce.



Si vos ennemis sont mécontents de leur traitement, qu'ils fassent appel à Pepsiman, qui leur indiquera la bonne marche à suivre pour briser dans une position où elles seront vraiment exposées au soleil.



Profitez bien de car clichés avec des personnages coquins, car il semblerait que certains d'entre eux soient condamnés à disparaître dans les futures versions américaines et françaises. Vous pourrez donc jouer avec Pepsiman, la mascotte de la boisson homonyme ou Jagan, Kamechan l'ours rigolo gonflé à l'hélium, ou encore avec Honey, mais dans des tenues inédites, l'une en robe de chambre, et l'autre en tenue de camping.

ment parlant, on ne peut pas dire que Sega se soit fouté, puisque le jeu est mains beau que Virtua Fighter 2. Le grand nombre de polygones à gérer, dû à ce concept d'amures, sans doute. Mais tout de même. Côté animation, tout est parfait, hormis quelques rares problèmes d'affichage. Notamment lorsque les adversaires sont près d'un mur ou que la caméra tente de suivre une action extrêmement rapide. Graphiquement, le jeu est un peu terne et assez pixelisé, un peu comme Tekken 2 sur PlayStation, ce qui est assez dommage. Très technique, très plaisant, Fighting Vipers n'est malheureusement pas une avancée technologique, mais plutôt ludique. Un jeu indispensable pour les vrais joueurs.



japon

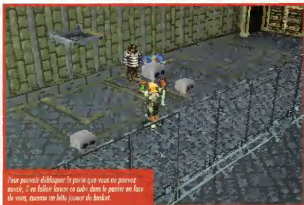
moon

Dark Savior



Enfin une version 32 bits du
best-seller Landstalker !

En poussant cette manivelle (cubique, il est vrai) dans son cercueil, vous déclencherez
un mécanisme qui vous donnera accès au coffre visible en haut de la photo.



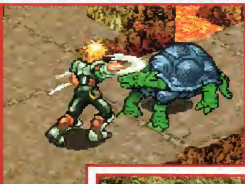
Vous pouvez débloquer la porte que vous ne pouvez
ouvrir, il ne fallait savoir ce cube dans la pierre en face
de vous, comme un bébé joueur de basket.



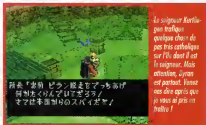
Grâce à votre bon sens, vous avez eu l'idée de déplacer l'angle de la caméra. Et vous avez bien fait, car maintenant vous savez que le chef de la
porte qui vous faisait obstacle se trouve tout bêtement dans ce stupide pot. Sourd, qui plus est.

Créateurs de Shining Force et Landstalker, Climax décline une fois encore son talent sur une machine Sega, et personne ne s'en plaindra. Dans la peau de Ryu-Ya chasseur de primes, le joueur traverse un monde imaginaire au niveau technologique avancé, mais dont les us et coutumes sont restés ceux du Moyen Âge. Pour vous donner une idée, lorsque le seigneur Kurtliegen fait une annonce à son peuple, c'est sur un écran géant, tandis que ses bans et layaux sujets se battent à l'épée... Grand chasseur de primes devant l'Éternel, vous avez été choisi pour escorter Elyon, une créature très dangereuse qui a la capacité de parasiter les humains. Comme vous vous en doutez, le monstre va profiter d'une virée en bateau pour s'enfuir, et vous aurez à traverser tout le navire jonché de cadavres pour retrouver le monstre. Et c'est là que le jeu devient excellent : selon le temps que vous mettrez à traverser le bateau, l'aventure sera différente. Généralement, vous aurez à poursuivre la bête sur l'île de Jeyroz.

Les combats, assez faciles, se déroulent en deux rounds. L'airiel, avec un jeu de chances, vous permet d'explorer un monde et l'ennemi avec vous afin de le faire combattre à votre plus grand plaisir. Heureusement, ces phases ne sont pas éternelles.



Climax revient pour le bonheur des vrais pros du jeu vidéo



Le seigneur Kartigan traque quelques chars de pas très catholiques sur l'île, dont il est le seigneur. Mais attention, l'ennemi est puissant. Vous ne devez pas le laisser s'échapper !

出来！出来！ピラン殿をアッチあげ
何処までいってやるか？
マダは本陣のスパイだよ！

mais pas dans le cas où vous l'aurez empêché de sauter du bateau ! Mais bon, vu que de toutes façons vous aurez à faire tous les scénarios, ce débüt est intéressant mais pas vital. Cependant, sachez que vos actions pourront aussi influencer le déroulement intra-scénaristique.

Le double maniement du jeu

Dans Dark Savior, le joueur dirige le personnage dans des suites de pièces qui, à chaque fois, constituent des défis à l'intelligence et à l'habileté du joueur. C'est en cela que DS n'est pas un Action-RPG, mais plutôt un jeu d'action-réflexion. Les combats sont peu nombreux, et lorsqu'ils ont lieu, ils se passent dans des endroits isolés du reste de l'aventure et se déroulent à la Street Fighter ! Ce sont donc les passages de plates-formes et aux uniquement qui sont représentés en majorité dans ce jeu. Ce n'est d'ailleurs pas un mal, puisque ce style, adressé uniquement aux pros du jeu vidéo, manquait un petit peu dans l'univers des consoles 32 bits. Voici donc le moyen de vérifier son niveau de maîtrise, avec Dark Savior, porteur d'un esprit longtemps oublié par les éditeurs sur 32 bits. Le joueur se déplace donc dans des espaces en 3D isométrique (façon Landskalker sur MD), mais grâce à la puissance de calcul de la Saturn, il peut désormais, s'il possède le pad analogique (cf. Nights), modifier l'angle de la caméra en temps réel. Cela permettra aussi de constater qu'une bonne partie des pièges du jeu se réalise avec les effets d'optique dus à la 3D isométrique. Bien entendu, sans le pad analogique, cette option "caméra" est accessible,



Même avec l'aide de la caméra, ce passage va se révéler délicat à traverser. Sachez que si vous tombez dans la lave, vous serez secouru par votre ami Jack l'ainé (un peu goéland, mais sympathique). Chaque fois que Jack vous viendra en aide, cela vous coûtera 20 points d'expérience.



Si vous êtes bloqué à un endroit, une seule solution, la discussion. Le jeu n'est pas bien difficile, il suffit généralement de discuter avec un bon paquet d'individus pour trouver la solution à votre problème.

japon

zoom



mais requiert une combinaison de touches qui n'est pas des plus pratiques. C'est pourquoi le "Sega controller" est préférable, car d'un doigt le joueur peut bouger la caméra, tandis que de l'autre il peut (difficilement) faire avancer le personnage dans un angle de vue plus pratique. Cela permet de résoudre des énigmes toujours plus tordues, comme cette histoire de clé cachée dans un pot, invisible sans l'angle de vision adéquat.

D'une réalisation excellente, le jeu révèle en plus un intérêt énorme. Cela le classe d'emblée parmi les meilleurs produits de cette fin d'année. Un achat indispensable pour les japonophiles, et un produit à attendre certainement en décembre-janvier dans sa version officielle pour les autres.

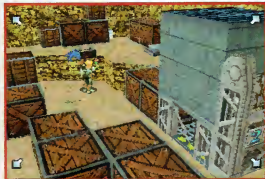
Pour ouvrir le porte de droite, actionner l'interrupteur qui vous semble inaccessible est obligatoire.

- Mais s'il est inaccessible, comment je fais ?

- Ben, tu chopes une caisse, et tu la lances sur l'interrupteur, dis !

- Ouais, mais c'est idiot, ce jeu ?

- Ouais, juste un peu plus que Tolkien...



Des heures à passer dans des salles aux énigmes toujours tordues



Dans la ville souterraine, une passerelle dont l'accès est bien caché vous mènera à ce marchand. Et/ou plutôt à ce marchand. Ce dernier vous propose de vous débarrasser une triple surprise contre 25 points de cigarettes. L'ile était propice de l'inspiration, beaucoup de gens vous proposent de traquer des objets contre des cigarettes, bien cachés dans le jeu.

Un univers 3D d'une profondeur inouïe !



Un passage très étrange du jeu : vous avez à l'autre bout de ce didale d'énigmes un interrupteur qu'il faudra actionner pour pouvoir ouvrir cette porte. Mais le problème, c'est que si vous touchez à l'axe, vous êtes mort ! Et comme vous vous ne doutez, le temps imparti avant que l'interrupteur ne se désactive est à la limite du temps qu'il vous faut pour traverser l'énigme en question...

MACHINE:

SATURN

EDITEUR: CLIMAX

NOMBRE DE

JOUEURS: 1

GENRE: ACTION-

REFLEXION

DISPONIBILITE

EUROPE

NOVEMBRE

SALVEGARDIES,

BLOCS: 32

SPECIAL: UTILISE

LE SEGA

CONTROLLER

NIVEAUX DE

DIFFICULTE:

AUCUN

CONTINUE. SELON

POINTS

DIFFICILE:

EXISTE SUR: RIEN

D'AUTRE

5/5

japon

zoom

Cool
Boarders

Enfin un jeu original qui utilise des routines connues, celles de Ridge Racer.



EDITEUR :
UEP SYSTEMS
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE EUROPE :
DEBUT 97

4/5

On en avait un peu ras-le-bol des courses de voitures traditionnelles. Avec cette simulation de surf des neiges, on peut enfin goûter aux joies de la 3D en même temps qu'au plaisir des sports de glace. Poudreuse, neige dure et verglas : tous les ingrédients sont réunis pour vous faire ressentir exactement les mêmes sensations et peurs qu'un amateur de surf extrême. Vous choisissez un surf selon ses caractéristiques de vitesse et d'adhérence, et c'est parti pour trois circuits complètement dingues. L'animation est fluide, et l'impression de vitesse admirablement



bien rendue : ça glisse, et on a même le bruit de la neige, des dérapages, etc. Le but est de marquer des points et bien sûr d'arriver en bas le plus vite possible pour obtenir un bon total. Pour grappiller le plus de points, il faut réaliser des figures lors des sauts sur les bosses ou les tremplins naturels. On réussit celles-ci en utilisant les curseurs et le bouton R1. Excellente et originale, cette simulation est à conseiller aux amateurs de glisse, c'est évident, mais aussi aux fans de vitesse qui se lassent des Ridge et autre WipEout.

Olivier



Smash Court

Le premier jeu de tennis de Namco sur la PlayStation est enfin arrivé en version japonaise.



Il s'appelle tout de même que la version officielle française sortie au mois de décembre. Comme sur Super Nintendo (Super Family Tennis), vous pouvez jouer en simple ou en double, sur des surfaces complètement originales : synthétique, sur la plage ou sur du marbre ! Les personnages (24 joueurs et jouissances) ont la particularité d'être tous en polygones.

Leur déplacement n'est pas des meilleurs, mais les animations sont beaucoup plus réalistes. Le côté convivial de ce titre très mignon fait de cette simulation/arcade un excellent achat. Même si si vous n'avez pas fait de tennis, la version française, des bonus-séries en japonais gâchent un peu le plaisir de la découverte.

Tiziano

EDITEUR :
NAMCO
MACHINE :
PLAYSTATION
SORTIE EUROPE :
DECEMBRE 96

4/5





Ohlins Hyper Rally

ÉCRITEUR : HENRIK CME

Quand on prétend que tout vient du Japon en matière de jeux vidéo, on a parfois tort. Prenez par exemple des superproductions comme Die Hard Trilogy, qui nous vient d'Angleterre, à des titres plus classiques comme Ohlins Hyper Rally. Heureusement, c'est une exception que l'on s'habitue vite. Dans cette simulation hyper-réaliste de rallye en 3D, vous pilotez deux voitures selon trois vues possibles dans des décors tirés du port de race à la fois immergés et magnifiques. Comme on a vu toutes les graphismes à l'œuvre, c'est une honte. Pour s'en persuader, il suffit de comparer la beauté des voitures à celle des

perso- nages du public, les espèces de sprites tout plats qui font pleurer de rire... Luminolab!

N1
PS



Samurai Shodown Zankurō Musōken

ÉCRITEUR : CME

Généralisé par l'effet King of Fighters 95 sur les consoles 32 bits, le joueur, mis en confiance, achète d'une multitude de produits SHK avec une certitude de gagner qui, malheureusement, n'est pas encore acquise. Pourquoi ? Tout simplement parce que, mis nous deux, j'ai un coup de Vice avec Fatal Fury 3 sur Saturn. SHK recommence avec un Bon, mais Shodown 3 plait à ceux, notamment à moi !

Le jeu est bien sûr très beau, animé, ar- cado. Les graphismes sont très fins et extrêmement détaillés, avec des effets de couleurs splendides et de ce côté-là, aucun problème. Les musiques sont, elles aussi, parfaites, mais alors, des

que le jeu se met à bouger, n'est-ce pas ? C'est très simple, pour un joueur qui voit ce jeu pour la première fois, il est étonnamment possible de croire que celui-ci tourne deux fois moins vite que sur Neo Geo, avec deux fois moins d'étapes d'animation dans les divers mouvements des personnages. Mais y a intérêt maintenant à ce que SHK se adonne avec la version Saturn, et la future conversion de Rofus.

N2
PS

Street Fighter Zero 2

ÉCRITEUR : CME

Hop, Street Fighter Zero 2 apparaît sur PlayStation, arrive chez Makimu Saturn. Mais, quelles différences ? Eh bien, l'ère est déjà mieux puisqu'il ne s'agit pas d'un remake de celle de l'arcade. Les personnages sont plus rapides. Les digits vocales en japonais sont moins réussies, et c'est bien le message. De même, quasi une fois par minute dans les mouvements des personnages, ainsi que des graphismes légèrement plus évolués. Mais que ? Mais que le stage du tournoi est tout autre, et que l'on a donc aussi varié, ce qui est dit, donc le jeu est dit disponible sur PlayStation.

N4
PS



Tetris Plus

ÉCRITEUR : CME

Depuis cinq ans que nous existons, nous en avons changé des versions de Tetris. C'est donc avec le sempiternel "encore un" que nous accueillons ce dernier, et ce pour la première fois sur Saturn. Cette fois, c'est Jaleco qui le sort au Japon avec l'unique "Tetris Company", qui permet au joueur de jouer à l'infini sans



sortir du jeu. Trois modes sont proposés : le jeu seul, le mode "Versus" ou "Punk". Le mode "Versus" est fait pour lutter contre une équipe composée de points qui descendent, menant un petit explorateur qui vous devez protéger. Le but est de lui faire atteindre le sol le plus rapidement possible. Chaque tableau est en fait déjà rempli ou démonté par des figures dessinées par le programmeur pour vous-même, ainsi qu'un éditeur de tableaux inclus. Il en fait un sur Saturn, et on peut dire que ce coup d'essai est un coup de maître. Bravo !



Wangan Dead Heat

ÉCRITEUR : CME

Certes, on est bien loin de Daytona USA ou de Die Hard 2, mais à l' surprise générale, Dead Heat est un jeu vraiment prenant. C'est une surprise japonaise en fait, mais vous accueillent dans de trop courtes séquences vidéo. Si vous n'en avez pas assez, il y a un jeu possible de regarder les images animées du montage du jeu avec la cartouche Mega, grâce au deuxième CD fourni dans le package ! Trois modes sont proposés pour cette course de voitures urbaine : le mode "Story" dans lequel il faut toujours arriver parmi les trois premiers, le mode "Time Trial" et le mode "Versus" avec l'opposition en deux parties individuelles. Les voitures (sont "de l'air") sont permises du bonhomme à la queue des différentes. Graphiquement superbe, le jeu souffre d'une animation qui ne rend pas bien l'impression de vitesse. Pour le reste, c'est un jeu et les premiers n'ont pas perdu. Un bon jeu somme toute...

N3
PS





TESTS

La fête continue !

Tekken 2 (PlayStation) (pages 80 à 83) :

Le chef-d'œuvre de Namco enfin disponible en version française! Ne cherchez pas : en matière de baston, il n'y a pas mieux...

WipEout 2007 (PlayStation) (pages 84 à 86) :

Psygnosis revient avec son illustre jeu de courses de vaisseaux et, comme on pouvait s'en douter, il est encore meilleur !

Die Hard Trilogy (PlayStation) (pages 88 à 90) :

Certainement le jeu le plus intéressant rapport qualité-prix.

Trois jeux en un, c'est la classe ! La grande classe !

Tunnel B1 (PlayStation) (pages 92-93) :

Des tunnels à perte de vue, une fluidité encore jamais vue, voilà ce qui vous attend dans la pénombre...

Ce mois-ci, vous le remarquerez tantôt en feuilletant ces délicates pages, les notations en note globale sont très élevées. Ce qui est tout à fait normal vu la qualité des titres qui sont testés. Entre un Tekken 2 (PS) qui ne laisse pas la pierre au doute quant à son intérêt ludique, un WipEout 2007 (PS) qui en jette encore plus que le première mouture, et des jeux tels que Die Hard Trilogy (PS), Burning Road (PS), Jumping Flash ! 2 (PS) et le très attendu Exhumed sur Saturn, vous comprendrez aisément ce qui fait que la moyenne est si élevée. Eh oui, il y a des mois comme ça... Ne nous plaignons donc pas ! Au mois prochain pour encore plus de surprises !

LA REDACTION QUI PASSE SON TEMPS A JOUER !





Un zapping tout beau tout neuf pour l'avant Noël. Et puis, comme toujours une bonne sélection de titres, histoire de laisser plus de place aux titres véritablement novateurs ou suffisamment sensas. Bref, vous trouverez ici un peu de tout, afin de ne rien manquer des dernières sorties. Vous voilà avec entre les mains le moyen le plus sûr de ne pas vous tromper sur vos commandes de Noël. On vous laisse, Bruce Mc Lane a besoin de nous. C'est terrible, il ne peut rien faire tout seul...

3D Lemmings

MACHINE : SATURN
EDITEUR : SEGA/PSYGNOSIS

Sortie depuis quelques mois sur PlayStation, la version 3D des Lemmings est enfin dispo sur Saturn. Attention, ce jeu est dangereux pour votre santé. Une fois les conseils de Lemmings, il y a un niveau 2D, puis un niveau 3D dans lequel vous pouvez changer les vues en choisissant les caméras adéquates. Le reste n'a pas changé, puisque les Lemmings débordants continuent à progresser à la queue leu leu comme des légumes à potées. Le challenge n'est pas contre l'ère New Wave pour chaque situation, mais bien du mal à s'habituer à cette vue 3D qui ne monte pas tout.

Même si la difficulté est très progressive et que le jeu nous guide au début, le fait de jongler entre plusieurs caméras nous fait perdre un peu, à qui pensait que les Lemmings, eux, continuaient à progresser. Ce résultat a toutes les chances de gêner plus d'un joueur, car qui est d'habitude en la tête des niveaux pour réussir un tour de force en appliquant le concept lemmings dans ce univers 3D ne peut pas en faire un jeu amusant.



75%

livres

Quarterback Club 97

MACHINE : SATURN
EDITEUR : ACCLAIM

Cette version de Quarterback Club est vraiment excellente pour qui aime le football américain. Elle propose en effet, pour la première fois sur Saturn, une jouabilité exceptionnelle. Certes, les graphismes des joueurs pixellisés mais quel plaisir de se plonger dans une partie ou une saison entière. On prend en main Quarterback en trois secondes,

et n'importe quel débutant y arrivera. C'est plutôt nouveau pour une simulation de foot US non ? Et comme toutes les options des versions antérieures ont été reprises, il serait idiot de bouder ce titre.

Olivier

85%

OLIVIER

Olivier, toi, préférerais Indiana Jones. C'est vrai, plutôt que de se taper des journées de bootf et inévitables et des transports en commun pleins de types plats, il aurait beaucoup mieux porté des vêtements bruns, beige et kaki afin de courir dans des vieilles bâtisses poussiéreuses, éviter des tas de gens méchants et des féléttes espionnes, pour gagner, à la fin, un verre de cocktail.

Zap

Alien Trilogy

MACHINE : SATURN
EDITEUR : ACCLAIM



1e revoilé, l'Alien ! Après la version PlayStation ce "Doom-like" pas comme les autres arrive du côté de chez Sega. Le jeu reste identique en tous points à la version de chez Sony.

Sauf en ce qui concerne les graphismes plus pixellisés sur Saturn, une animation tout aussi bonne voire meilleure et une ambiance sonore qui, curieusement, semble de meilleure facture. On se laisse facilement envoûter par cette atmosphère véritablement unique. Pourtant, les niveaux ne sont pas toujours à la hauteur des espérances des joueurs habitués aux Doom-Like. Ceux-ci en feront rapidement le tour. Quant aux fans de science-fiction, ils ne pourront qu'apprécier ce titre.

88%

T.S.R.

Black Fire

MACHINE : SATURN
EDITEUR : VIRGIN

Cette simulation d'hélicoptère n'est autre qu'un clone à l'indien sur Saturn. Ça commence sur PC, un jeu qui avait révolutionné le genre, il y a trois ans de cela. On y pilote un hélico dans un soft qui se rapproche plus du titre de que de la simulation. Les vagues d'ennemis font un effet penser à celui d'un shérif à l'ennemi, et on a du mal à trouver un scénario comme pour souffrir un peu. Cela dit, tout mieux, car on ne s'ennuie jamais, occupé que l'on est à sélectionner la bonne arme et à mitrailler dans tous les sens sans se gêner une miette sur la cible de la tronche... Si le jeu est rapide et violent, ses graphismes sont tout simplement mauvais. On ne distingue pas les ennemis sur les écrans, on ne comprend rien à la mise en scène et on s'ennuie rapidement. Black Fire est donc un jeu complètement raté sur Saturn. Dommage car Comanche était un jeu sublime sur PC.

60%



livres

ping

des tests

Dragon Heart

MACHINE : GAME BOY
ÉDITEUR : ACCLAIM

Les jeux Game Boy ne sont plus vraiment nombreux, et c'est donc avec difficulté que je trouve quelque chose à me recommander. Ce Dragon Heart arrive à prêter nomme puisqu'il s'agit d'un King, une quasi-première sur la console, et de qualité qui plus est. On y progresse en 3D avec des décors qui s'ajoutent au fur et à mesure plutôt remarquablement. On navigue à la souris, et l'on doit choisir des réponses lors des dialogues. On peut récupérer des objets, combattre, et les jolis sont assez complètes. Si vous manquez de richesses pour jouer aux jeux de rôle, vous avez ici Game Boy formez un excellent couple avec ce Dragon Heart.



81%

Olivier

Loaded

MACHINE : SATURN
ÉDITEUR : GREMLIN/FUNSOFT

Lesté dans Joypad n° 47, Loaded sur PlayStation avait émerveillé les joueurs par la grande beauté de ses effets de lumière. Sur Saturn, machine peu encline à produire ce genre de chose lumineuse qui marque, on pouvait redouter le pire. Eh bien surprise, on a quasiment la même chose ! Certes, on zoom rapproché ça pixellise un peu plus, mais globalement le jeu est identique à la version Sony 32 bits. Comme quoi, en se donnant un peu de mal... [Je ne rappelle pas le but du jeu, vous le connaissez tous : éliminer tout ce qui se trouve devant vous ! Vous avez le choix entre 6 personnages hauts en couleur, pour faire votre job. Bonne chasse et mettez des lunettes de soleil...]

Trazom



86%



GREG

Greg, lui, rêve d'être Godzilla, un monstre japonais de 50 mètres de haut. C'est super-cool, il pourrait éclater d'un coup de pied tout ces bâtiments moches et inutile, cracher du feu sur les gens qui l'énervent, casser la tronche de Gamera la tortue géante, et surtout se taper dans les mains avec plein de gazettes dedans, pour faire "skoush skoush", bruit que produiraient leurs petits corps boués.



TRAZOM

Si Trazom était un héros de film, il serait James Bond. Tout simplement pour pouvoir tuer des gens avec ses cigares-luses et siffler des cocktails sur la plage. C'est d'ailleurs pour cela qu'il veut basser avec des cigares qui ne lui servent à rien (il ne fume pas), et qu'il sifflote du coca faute de cocktail. C'est un début.

Tintin au Tibet

MACHINE :
GAME GEAR
ÉDITEUR :
INFOGRAVES



On ne présente plus Tintin, le reporter le plus puissant de la planète. Mais Tintin, c'est aussi et surtout la bande dessinée de Hergé d'où est évi-

demment tiré ce fameux jeu vidéo. Comme dans les versions Super Nintendo et Megadrive, vous dirigez le jeune homme à la houpette blonde, parti à la recherche de Tchang. Puis vous irez au Tibet voir si le Yéti y est... Très réussi techniquement, très maniable, Tintin au Tibet va plaire à tous les jeunes (et aux autres !) qui adorent la plate-forme et le dépaysement total. Une conversion de qualité.

87%

Trazom

Blam ! Machinehead

MACHINE : PLAYSTATION/SATURN
ÉDITEUR : EIDOS

Blam, c'est un scénario futuriste pas piqué des vers... un virus se propageant rapidement sur la surface de la Terre et détruisant végétaux, animaux, humains et même objets sur son passage. Vous êtes chargé de détruire ce virus aux commandes d'un engin plutôt léger. Inventeur de ce chasseur de virus, vous cherchez un pilote suicidaire assez fou pour le piloter au milieu du virus. On vous a atta-



70%

ché dedans, et finalement ce sera vous le pilote ! Blam, c'est un jeu plutôt bourrin vous battant dans les moins des mitrailleuses, des lance-flammes, des missiles, des photons, des lo-Ouagans, etc. Mais réalité, idéalité ? Ce qui est sûr, c'est que Blam est un jeu réel sur CD et que vous pouvez y jouer dès maintenant à condition d'aimer les «mol vois, moi tues» car ce jeu n'est ni plus ni moins qu'un Doom dans l'espace, moins bien qu'un Doom.

Olivier



TSR

Le héros de cinéma qu'aimerait être T.S.R., c'est Benny, l'enfant-croc. Juste pour se faire réformer du service militaire. Comme quoi... Et puis, les cocktails, y suffit d'une palette pour les siffler, alors, tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes...

PLAYSTATION

ÉDITEUR : NAMCO/SONY C.E.
 GENRE : BASTON
 NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

SPÉCIAL : COMPATIBLE N64
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
 NOMBRE DE PERSONS : 25
 CONTINUE : SAUVEGARDE
 DIFFICULTÉ : VARIABLE

Si je vous disais que même les gars de "Joystick" se sont mis à jouer comme des forcenés à Tekken2 (au point de s'acheter une PlayStation), c'est qu'il y avait assurément une raison valable. Ben oui, ils sont loin d'être bêtes, nos collègues micro. Ils ont tout de suite vu que Tekken 2 était un titre fort qui allait marquer son époque dans le domaine des jeux de baston. Démonstration !

Un soft qui a du "punch"

Et ils n'ont pas tort, les bougres ! Bien que nous ayons déjà joué des heures et des heures sur la version japonaise de Tekken 2, sorti il y a de cela quelques mois maintenant, on en vient encore à découvrir certains coups inédits ! Ceci pour dire à quel point ce jeu a été bichonné par les programmeurs de Namco. Ça commence d'ailleurs par une présentation superbe, avec des images de synthèse mettant en scène les différents protagonistes du jeu. Bon nombre d'entre eux sont de retour, bien prêts à prendre leur revanche sur le destin. Tekken a laissé, semble-t-il, quelques traces indélébiles

dans certaines cervelles... Quoi qu'il en soit, allez jeter un œil du côté des cartes Tekken 2 que l'on vous offre dans ce numéro, vous en saurez plus sur chacun d'entre eux.

Un tournoi qui donne envie de survivre

Bien sûr, vous allez retrouver les premiers combattants qui ont fait la notoriété de Tekken. Mais vous découvrirez vite aussi que vous n'êtes pas tout seul sur terre, et que le tournoi organisé par un mystérieux personnage promet d'être explosif et très ouvert. Law, Nina, Yoshimitsu et les autres risquent d'avoir quelques surprises en rencontrant les nouveaux venus : Roger le kangourou, Alex le dinosaure ou encore Bruce, pro de la boxe thaï. En vérité je vous le dis, tous les arts martiaux possibles et imaginables sont représentés ici. Du sumo au Tae Kwon Do, en passant par le judo, le combat de rue et autres surprises du chef... vous allez en voir de toutes les couleurs. Et puis, 25 personnages en tout et



"C'est l'heure de la quinz, popé... Duhg !"



鉄拳 TEKKEN2



Les nouveautés de Tekken 2

Namco ne s'est pas contenté de nous pondre une énième suite de ce jeu. Les programmeurs se sont vraiment décarcassés pour trouver une multitude de petites nouveautés inouïes dans le premier épisode.

La garde automatique

Votre combattant est maintenant capable de parer les coups portés vers le bout de son corps, comme un grand, sans que vous ayez à intervenir sur la manette. C'est ça la classe de Namco !

La contre-attaque

C'est la réelle nouveauté du jeu. Certains combattants sont désormais capables de retourner l'attaque de leur adversaire en faisant : Arrière+Carré+Croix ou Arrière+Carré+Rond selon le personnage choisi. L'effet est assez spectaculaire, surtout quand on sait qu'il existe une contre-attaque différente pour chaque attaque !



Juste ainsi est capable d'efflécher les contre-attaques, comme pour les autres autres coups on s'est plus le qu'il y a de...



Paul saisi le pied de Nina, alors que celle-ci tentait de lui faire digester un Magari dans la tronche. Morale : c'est Nina qui ira faire ses balades avec les marches !



Des modes de jeu inédits

Alors que Tekken premier du nom était plutôt pauvre en options, cette suite répare allègrement ses erreurs de jeunesse en nous proposant une cascade d'options originales et intéressantes.

Le mode "Survival"

Pour les joueurs qui ont le sens du défi aiguisé, ce mode vous propose de battre un maximum d'ennemis avec seulement une barre complète d'énergie, un round et un temps limité. Lorsque vous remportez une victoire, l'ordinateur vous remonte seulement d'un chouïa votre barre d'énergie. C'est scandaleux !



Le mode "Practice"

Ce mode est plus qu'utile pour les non-violents du Paddle qui veulent apprendre à exécuter les coups du jeu sans risquer de se prendre une raclée par l'ordinateur. Le principe



est simple : lorsque vous faites un coup avec votre perso, l'ordinateur vous dit ce que vous avez effectué avec votre paddle grâce aux petits symboles apparaissant au bas de l'écran. Ce mode est très judicieux pour apprendre à exécuter les combos des persos, puisqu'une option vous permet de le voir.



Un récapitulatif de vos victoires ainsi qu'un rang vous sont donnés après votre défaite.

Le mode "Team Battle"



Vous pouvez élaborer des équipes variant de 1 à 8 combattants, qui s'affronteront à la suite.

Il vous permet de jouer à la façon d'un King of Fighters, c'est-à-dire d'élaborer des équipes de persos qui combattent à la suite en fonction des défaites. Sauf qu'ici, le nombre de joueurs peut varier de 1 à 8 combattants.

Les petits barshammes en bas de votre barre d'énergie vous signalent que vous avez perdu ici 2 combattants sur les 8 choisis.



Le mode "Time Attack"



Sans grand intérêt, à part avoir la grosse tête, cette option vous annonce le temps que vous avez effectué pour terminer le jeu.

Un chrono défille en haut de votre barre.

鉄拳 TEKKEN 2™

pour tout, en comptant les «cachés»... il y a vraiment de quoi faire !

Des options à gogo !

Comme si cela ne suffisait pas, vous qui allez jouer seul ou à deux (voire plus si vous prêtez la manette de temps en temps), réjouissez-vous ! Non content de produire le summum en matière de baston, Namco a également ajouté une myriade d'options. De quoi attirer l'attention des personnes qui n'aiment pas épuiser un jeu en quelques jours. Dans l'ordre, citons le mode "Arcade" : il vous permettra de rencontrer tous les adversaires du jeu, jusqu'à la victoire finale. Le mode "Vs" : il permet de rencontrer un autre adversaire humain, qu'il s'appelle Kendy ou Tartanien. Le mode "Team Battle" : vous sélectionnez de 1 à 8 combattants, et vous en affrontez autant en face. Le gagnant est celui à qui il reste un survivant... Mais ce n'est pas fini ! N'oublions pas le «Survival mode» : avec une seule barre d'énergie, vous devez battre le plus d'adversaires possible (ordinateur), le «Time attack mode» dans lequel vous devez établir un

temps de référence pour être classé, et enfin le «Practice mode» ; dans ce dernier, vous vous entraînez à sortir des coups dont les combinaisons s'afficheront en bas de l'écran, et ce quel que soit le personnage que vous aurez sélectionné. Voilà, il ne vous reste plus qu'à admirer les photos ci-contre, ce sera bien mieux... Le reste ne regarde que vous...



Des effets de lumière viennent donner du volume au graphique, déjà excellent.



Des gerbes d'énergie apparaissent à l'écran lorsqu'un coup violent est porté.

4 nouveaux persos



Baek Doo San

Il ressemble étrangement à Robert de la série des Art of Fighting, sauf qu'il possède la classe en mains avec ses grands écartés à la Van Damme. C'est un choud du Tae Kwon Do.



Bruce Irvine

Il est laid et méchant, il possède un beau tatouage représentant son grand-mère sur son dos. C'est un as de la boxe thaï.



Jun Kazama

Elle est chinoise et ressemble à Yulika, à la différence près que Yulika est japonaise et qu'elle ne sait pas du tout se battre... Quelque...



Lei Wulong

Quand Lei se promène dans la rue, les gens se retournent et s'exclament : "Mais c'est Jacky Chan !" Et Lei en a vraiment assez.



Trois boss pas piqués des vers

Comme dans tous les jeux de baston, on doit affronter vers la fin du jeu un ennemi super-méchant et super-fourbe. Alors, tant qu'on y est, pourquoi ne pas se frotter au diable himself ?



Devil et Angel

Selon votre religion, vous pourriez soit vous battre contre un démon, soit un ange. Soit d'en passant, il paraît que le Vatican aurait déjà un exemplaire du jeu Tekken 2 dans sa bibliothèque interdite !



Kazuya

Celui-là, on le connaît ; il n'a pas changé sa manière de dire toujours aux copines !



Alex et Roger, le chaînon manquant

Un kangourou et un dinosaure, on aura tout vu dans le monde ludique de la baston... Mais surtout, ne vous fiez pas à leur air gentillet : ce sont avant tout de redoutables guerriers !



Chaque perso possède un super-coup impérable et glorieux en énergie.



Ce n'est pas parce qu'on est un ange que l'on doit toujours être serviable...

COMPARATIF • COMPARATIF

Tekken 2 face à Tekken

Chaque année, le 15 Mars, 7 millions de personnes font un vœu : celui de vivre en 3D. Pour l'instant, le plus grand vœu est de voir Tekken 2 face à Tekken. Les deux jeux sont si proches, si similaires, qu'il est difficile de les comparer. Mais si on les compare, on voit que Tekken 2 est un jeu de combat plus riche, plus complexe, plus intéressant que Tekken. C'est pourquoi, si vous êtes un fan de combat, vous devez absolument vous procurer Tekken 2.



Ce n'est pas parce qu'on est un ange que l'on doit toujours être serviable...



EN RÉSUMÉ

Tekken 2, n'en doutons pas un seul instant, marquera longtemps les mémoires des passionnés de baston et de jeux vidéo en général. Tout dans ce titre est réalisé à la perfection. Les personnages sont très nombreux, les combats superbus. On a des combinaisons de coups à ne plus savoir qu'en faire, une présentation d'anthologie, bref du très grand art signé Namco ! Si vous ne deviez emporter qu'un jeu de baston sur une île déserte, ce serait celui-là !



EN RÉSUMÉ

Autant être clair : Tekken 2 est à ce jour le meilleur jeu de combat pour consoles 32 bits. Pour les amateurs de 3D bien sûr ! Un jeu riche, techniquement très réussi (même si d'insignifiantes imperfections subsistent), dont on ne se lasse jamais, jamais, jamais... Bref, Tekken 2 est l'un des trois titres forts de l'année 1996. Un incontournable qui n'est pas seulement une simple suite, mais qui donne au jeu de baston ses lettres de noblesse.

COMPARATIF 17

De la 3D polygonale plus réaliste que dans Tekken, mais cela ne change rien à l'histoire. C'est un jeu qui se présente d'un est sublime.

COMPARATIF 19

C'est fort, c'est très fort ! Il faut voir les différents mouvements pour voir à quel point l'animation est fluide.

COMPARATIF 19

Et encore, les jurs de choc. Remarquons aussi un très bon travail d'animation, le jeu est très agréable à jouer et très facile.

COMPARATIF 19

Les musiques sont très bonnes (un peu répétitives), les combats sont très agréables et très faciles.

J'AIME

- De la baston avec un grand effet 3D.
- Tous les combats sont très intéressants.
- Une présentation très agréable.
- Des fins superbes pour chacun.
- Des combats très intéressants.
- Des combats très intéressants.
- Et puis tout le reste !!!

J'AIME PAS

- Des personnages un peu répétitifs.

98%

PLAYSTATION

ÉDITEUR : PSYGNOSIS

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (LINK)

SPECIAL : LINK

NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 3 + 1 CACHÉ
NOMBRE DE CIRCUITS : 6 + 2 CACHÉS
CONTINUE : MOTS DE PASSE / MEMORY CARD
DIFFICULTÉ : FACILE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

WipEout, on pensait connaître, avoir tout vu. Pensez donc, des courses de vaisseaux spatiaux filant à la vitesse de la lumière. Bien sûr, le jeu avait ses défauts et ses détracteurs : une maniabilité pas toujours évidente, peu d'adversaires donc peu d'action, etc. Pourtant, WipEout premier du nom fut un grand succès. Ce n'est pas un hasard si le produit était Super Star d'Or Joypad ! Alors lorsque WipEout 2097 pointe le bout de son nez, que l'on promet de nettes améliorations, on ne peut qu'être curieux et impatient à la fois.

Huit circuits d'une beauté renversante

À peine a-t-on allumé la console qu'une première constatation s'impose : la nouvelle séquence d'intro accompagnée de rythmes techno vaut vraiment le coup d'œil. Du côté de chez Psygnosis, on maîtrise à la perfection l'imagerie de synthèse. Ce n'est pas un hasard si le premier WipEout faisait partie des nominations 96 de l'Imagina. Ensuite, commence le jeu en lui-même.

Cette fois, il y aura trois niveaux de difficulté (Vector, Venom et Raptor), contre deux sur le premier volet, avec pour chacun d'entre eux deux circuits spécifiques. Un total de six pistes auxquelles viennent s'ajouter deux pistes supplémentaires (le mode "Phantom") accessibles une fois les premières courses bouclées, la première placée en poche.

Du côté des vaisseaux, il est désormais possible de choisir entre quatre véhicules - plus la caste Piranha cachée - chaque bolide ayant des caractéristiques spécifiques (vitesse, résistance, maniabilité...). À vous donc de choisir selon vos préférences. Bien sûr, on retrouve aussi les différents mode de jeu : "Arcade", "Time Trial", "One on one" ou bien encore "Duel" pour deux joueurs liés grâce au "Link". Ensuite, la

course peut commencer. Pas trop tôt, me direz-vous. Normal, il fallait vous remettre dans le bain. WipEout va toujours aussi vite, et cette version 2097 va vous en mettre plein la vue. Les boosts de vitesse vont vous procurer des sensations vraiment nouvelles. Si vous n'avez jamais décollé, le moment est venu. Première constatation, les problèmes de maniabilité ont disparu. De plus, on ne s'arrête plus net à chaque emboîlée dans un mur. Le vaisseau fait des étincelles, modifie sa trajectoire, mais on peut

encore jouer. Ensuite, il faut désormais tenir compte d'un niveau d'énergie. Pas question de se prendre des missiles et des mines à gogo. L'homme est mortel, les vaisseaux de WipEout 2097 aussi. Les têtes brûlées seront vite calmées. Sur-tout qu'avec 14 adversaires, il y aura de quoi faire. L'action est omniprésente. Vous voulez souffler ? Pas le temps, mon gars, fallait y songer avant. Dans WipEout 2097, on vit au rythme de sensations brutes qui vous emmènent à cent à l'heure sur les autoroutes du plaisir vidéoludique.

Que faut-il en penser ?

Bref, si WipEout avait des défauts, cette version 2097 les fait vite oublier. Cette fois, le jeu comblera les amateurs de vitesse autant que les fans d'action. Rien à redire : techniquement, cette nouvelle version suit parfaitement l'évolution technologique. Il ne s'agit pas là de la suite de WipEout, mais d'un nouveau WipEout, très bon ; même s'il n'est pas une révolution - on commence à connaître - il n'en demeure pas moins excellent et indispensable.



Wipeout 2097



En bas à droite, la formule d'énergie. Les mines et les missiles adversaires courent à la fois de vous faire perdre des points ! Et dans ce jeu, c'est terminé pour vous.



Wipout 2



Le jeu fonctionne aussi en ligne pour ceux qui aiment les sensations fortes.

Une version
«link» qui permet
à deux joueurs
de s'affronter



Il est aussi possible de tirer dans les décors et de les endommager. À vous de tout casser, c'est la révolution !



Contrairement à Wipout, Wipout 2 surprend par ses décors extraordinaires. Accrochez votre petit déjeuner.



wipeout²⁰⁹⁷



En finit avec le jeu vous débloquez quatre pilotes en or et trois pilotes d'or. Cinq options différentes de trail.



Des efforts considérables ont été réalisés pour améliorer le jeu. Le jeu est devenu plus intéressant et plus amusant.

Un nouveau Wipeout qui vaut le détour



Des efforts considérables ont été réalisés pour améliorer le jeu. Le jeu est devenu plus intéressant et plus amusant.



Une version sur le jeu ? Wipeout 2097 est le jeu de la saison. C'est le jeu de la saison. C'est le jeu de la saison.

GRAPHISMES 18

Les graphismes sont somptueux et variés. De plus, les nombreux détails dans les décors (comme les détails des voitures) accentuent le réalisme.

ANIMATION 19

Pas de "clipping", pas de ralentissements et le tout va très très vite. Que demande le peuple. Les Lunettes ?

MANIABILITÉ 18

Cette fois, rien à redire, c'est un réel plaisir que de piloter ces différents véhicules.

SOUNDTRACK 18

Des musiques techno, ça va sans dire, mais très particulière, très "Wipeout". Ça fait plaisir.

J'AIME

- Musique techno.
- Des graphismes somptueux.
- La possibilité de créer sa propre équipe.
- Des décors corrigés.

J'AI PAS

- Un peu facile.
- Pas d'écran split en deux joueurs.

95%



Wipeout 2097 est une franche réussite. La maniabilité est désormais parfaite, rien à redire, et la vitesse et l'action sont parfaitement dosées. Seul petit reproche, le jeu est cette fois assez facile (sans l'être trop), et l'on finit assez rapidement en tête des premières courses. Cependant, le plaisir est total et les sensations ne manquent pas. À vrai dire, c'est bien là l'objectif d'un jeu comme Wipeout : alors foncez, vous ne le regretterez pas.



Sûr de toi.

Tu es le meilleur.

*Dans l'enfer de la course,
tu maîtrises ton bolide.*

Tu es le meilleur.

Ton adversaire connaît ta valeur.

Tu es le meilleur.

*Dépassement à l'intérieur.
Dépassement à l'extérieur.*

Tu es le meilleur.

*Encore 3 tours. Accélère.
C'est la victoire.*

**TU ES LE
CHAMPION.**

"...UN CHEF D'ŒUVRE ABSOLU"

95%

Jrnpard

"LE PODIUM DE L'ANNÉE"



CD Consoles

"UN CHEF D'ŒUVRE EST NE"

5/5

PlayStation Magazine

"CETTE SIMULATION EST
DÉMENTIELLE"

93%

Cronicles +



FORMULA 1

Le jeu officiel FIA sur PlayStation



PLAYSTATION

EDITEUR : FOX INTERACTIVE/ EA
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : SAUVEGARDE
MEMORY CARD
SPECIAL : SOURIS OU PISTOLET
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Après Alien Trilogy, la société anglaise Probe (développeur du jeu) nous sert un Die Hard Trilogy complètement ébouriffant. Les trois épisodes qui composent le jeu suivent les scénarios des célèbres films : un jeu à la Doom en 3D polygonale, un Virtua Cop et une course de voitures dans les rues de New York. Action ! Le premier épisode, Die Hard (Piège de cristal) en français) vous fait gravir les étages d'un building aux mains d'une bande de terroristes allemands qui détiennent des otages. Vous devez progresser à travers des couloirs et des salles bourrées d'ennemis qui vous canardent sans aucune retenue. Muni d'un pistolet et de quelques grenades, vous devez slalomer entre ces ennemis, trouver des bonus d'armement ou de santé et libérer les otages. À chaque lieu nettoyé, un compte à rebours se met en branle, et la panique commence ! Les chiffres s'affichent en ordre décroissant en plein milieu de l'écran, et on doit trouver rapidement l'ascenseur qui mène à l'étage suivant. Le jeu se déroule à la manière d'un Fade to Black ou d'un Resident Evil avec une vue légèrement plus élevée et isométrique. Le côté piquant, le petit plus apporté par les magiciens de Probe, c'est la transparence qui permet, quand on s'approche très près d'un mur (réalisme oblige), d'entrevoir ce qui se cache derrière soi. Bonus, otages ou ennemis peuvent alors étre mis à jour.

Die hard 2 : meurs plus fort !

Le deuxième épisode n'est autre qu'un Virtua Cop qui se déroule dans l'aéroport ennégé du film. Vous armerez à pied, et des terroristes commenceront à fleurir un peu partout. À vous de savoir viser et d'utiliser avec parcimonie vos grenades et roquettes.

N'oubliez pas de tirer dans les éléments du décor, car les distributeurs de coca contiennent des bonus de vie ; vous trouverez aussi moult armes supplémentaires bien pratiques, comme les balles traçantes. Hyper-violent et d'un réalisme qui fait froid dans le dos, ce deuxième jeu est bourné d'innovations comme un écran de jeu plus large que celui de votre téléviseur, des effets spéciaux et des textures encore jamais vues, même en arcade (les visages des personnages sont splendides). Le meilleur moyen d'avancer dans ce jeu est d'utiliser le pistolet infrarouge de Konami (Horned Howl) ou bien la



Épisode 1 : Die Hard (Piège de cristal)

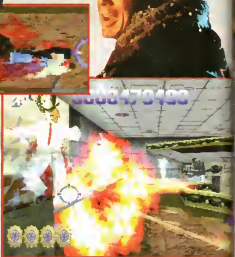
Vous dirigez John Mc Clane dans le Nakatomi Plaza. En commençant par le garage, vous devez monter étage par étage, tuer tout le monde et récupérer des otages. Le jeu se déroule en 3D à la Resident Evil.

DIE HARD Trilogy

souris Sony. Mais même à la manette, on se prend au jeu et on arrive parfaitement à viser et transformer l'aéroport en boucherie. C'est tellement rapide, violent et beau que l'on se prend au jeu et on tire à tour de bras sur les barres vitrées qui explosent en centaines de petits morceaux de polygones ; ou encore on fait tomber un à un les morceaux des faux-plafonds. On s'amuse comme on peut !

Die hard 3 : meurs avec une vengeance !

Dernière partie de la trilogie, cette course de voitures se déroule dans les rues de New York. Le plus extraordinaire, c'est que ce sont de vraies rues qui ont été modélisées : un quartier entier a été quadrillé et reproduit par les graphistes de Probe, tout comme le parc et les autres lieux du jeu. Comme dans le film, vous devez attendre des endroits où sont plan-



Épisode 2 : Die Harder (58 Minutes pour vivre)

On retrouve Mc Clane dans l'aéroport envahi et à nouveau bœuf de terroristes. Le deuxième jeu de la trilogie n'est autre qu'un Virtua Cop ultra-violent et violent. À la manette, à la souris ou mieux avec le pistolet infrarouge de Konami ou de Fire International, Die Harder est exceptionnel.

Épisode 3 : Die Hard with a Vengeance (Une journée en enfer)

Simon says... Rappelez-vous Jeremy Irons qui passait des bombes dans les rues de New York en jouant à cache-cache ! Cette course de bagnoles ressemble à *Twisted Metal*, mais en deux fois plus beau et plus lent. Il faut trouver, en temps limité, les bombes ou poursuivre des voitures-bombes.



Die Hard



De l'action explosive non-stop !

Trois voies sont disponibles dans le troisième jeu. Seule la voie arrière est jouable, vu le nombre impressionnant de virages.



Un festival d'explosions

Jamais les explosions n'ont été aussi réalistes, ni en dans les trois jeux.

Die Hard with a vengeance



Allez dévoter les terroristes dans les toilettes, pas de pitié ! Les passagers de PC se rappelleront Duke Nukem 3D qui lui, ne proposait qu'un style de jeu contre trois deus DHT.

Un triptyque plein d'adrénaline !



Une des grandes originalités du premier épisode en 3D est la transparence des murs lorsque vous vous en approchez.

Jetez un coup d'œil derrière le compteur. Vous ne trouvez pas que les visages des personnages sont d'un réalisme jamais vu ?

La plupart des éléments du décor interagissent avec vos tirs. Le réalisme est alors total quand, par exemple, vous tirez de manière soutenue sur ce van qui explose, brûle puis laisse une carcasse que vous pouvez à nouveau shooter jusqu'à la faire disparaître. Même l'eau des puits est-elle incendiée.

DIE HARD

Trilogy

quées des bombes afin de les désamorcer. Chaque course est limitée dans le temps, et une boussole vous aide à vous y retrouver. Parfois, il faudra poursuivre une voiture-bombe et lui rentrer dedans plusieurs fois, à la manière d'un Chase HQ. Trois vues sont disponibles : une vue de côté jouable, une vue intérieure qui permet d'admirer des flaques de sang qui s'étalent sur votre pare-brise quand vous écrasez des piétons, et une vue arrière, recommandée pour bien progresser dans le jeu. Vous pouvez rouler partout, et notamment sur les trottoirs. Chaque véhicule ou objet rencontré vole dans les airs avec moult détails et bruitages en tout genre ! Dans cet épisode, le stress est votre principal compagnon. Car le temps limité fait apparaître en transparence une énorme horloge dont la trotteuse file vers son but à grande vitesse et vous fait le plus souvent perdre les pédales. Il faut alors passer sur des bonus de temps et réussir tous les virages sans accident. En conclusion, les trois épisodes de ce jeu sont tous plus prenants les uns que les autres, tellement beaux qu'on ne se lasse pas d'y jouer. Si vous ignorez ce titre, c'est que vous n'avez pas les yeux vidéo !



GORE !

Dans le troisième jeu, si vous choisissez la vue intérieure, vous pourrez utiliser vos essuie-glace pour essuyer les flaques de sang des piétons que vous écrasez par droïtes.

COMPARATIF - COMPARATIF - COMPARATIF

Die Hard Trilogy Vs les autres !

On ne le répètera jamais assez, DHT propose trois jeux différents, chacun d'une durée de vie et d'une qualité équivalentes à un jeu normal. Mais qu'en serait-il si on traitait ces trois jeux indépendamment ?

00346010



Die Hard

Note : 95 %

Meux que : Impact Racing, Twisted Metal, Minus 4000, Kof 98, Tekken 3, Fatal Fury



Die Hard with a Vengeance

Note : 93 %

Meux que : Impact Racing, Twisted Metal, Minus 4000, Kof 98, Tekken 3, Fatal Fury



Die Hard 2 : Die Harder

Note : 93 %

Meux que : Impact Racing, Twisted Metal, Minus 4000, Kof 98, Tekken 3, Fatal Fury

COMPARATIF - COMPARATIF - COMPARATIF



Dans le deuxième jeu, le Virtua Cop, vous pouvez détruire l'aéroport du sal au plafond, bien que cela ne soit pas le but ! Les plaques du plafond tombent, les vitres explosent, tous les éléments du décor réagissent à vos tirs.



EN RÉSUMÉ

En voilà un jeu qui possède plus d'un atout en poche. Tout d'abord, voilà pas moins de trois jeux sur un seul CD ! Pris séparément, on peut même dire qu'ils valent vraiment le détour. Mon favori : la course en plein New York. On en a vraiment pour son argent et, de plus, le jeu est on ne peut plus original. Un très bon titre qui mérite de trouver sa place chez vous.



EN RÉSUMÉ

La quantité ne rime que très rarement avec la qualité en matière de jeux vidéo. Die Hard Trilogy est l'exception qui confirme la règle et constitue le hit PlayStation de cette rentrée (avec Tekken 2), c'est une évidence ! Quand on pense que les trois jeux qui composent cette trilogie auraient pu sortir indépendamment au prix fort grâce à leur durée de vie et leur qualité, on ne peut hésiter à acheter ce petit bijou.

COMPARATIF 19

C'est réaliste, bourré de détails, et ce qui que soit l'opinion. Les explosions et autres effets spéciaux font passer à un vrai film.

COMPARATIF 19

Tous les éléments des décors interagissent dans un réalisme impressionnant. Sans parler de la fluidité, excellente.

COMPARATIF 17

La progression se fait dans des décors en 3D : il faut donc s'habituer aux mouvements avec des décors qui tournent dans tous les sens.

COMPARATIF 18

Une bande-son qui mêle tous les styles, des bruitages et des effets vocaux d'entrée.

J'ADORE

- Trois jeux complets en un.
- Grand réalisme
- Jouabilité et intérêts énormes.
- De l'action pure !

J'ADORE PAS

- Des démos trop courtes.
- Une prise en main délicate.

95%

PLAYSTATION

ÉDITEUR : OCEAN
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SPÉCIAL : ULTRA-FLUIDE !

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
CONTINUE : 3
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : RIEN D'AUTRE

Tunnel B1 – superproduction allemande dont nous avons déjà longuement parlé en “work in progress” – est un exemple type des possibilités graphiques de la PlayStation. Visite guidée au pays du cyberpunk, dans un intéressant compromis entre Doom et WipeOut. Il fallait oser...

Quand le jeu commence, vous vous trouvez au fin fond d'une galerie et vous pilotez un chasseur mono-place qui flotte à un mètre du sol... À la différence de WipeOut, votre bolide est muni, au début du jeu, d'une mitrailleuse dont les munitions sont infinies. Au fur et à mesure de votre progression, vous trouvez des armes supplémentaires, et évidemment, les munitions adéquates l'apportent s'avère en effet primordial dans ce jeu). La bonne gestion des munitions vous permet d'avancer sans trop de problème. Développé dans un réel souci de difficulté progressive, Tunnel B1 utilise même quelques notions d'intelligence artificielle puisque les ennemis réagissent en fonction du comportement du joueur. Contrôler les armes demande un peu d'entraînement, mais devient très rapidement d'une facilité redoutable pour vos ennemis. Chaque arme trouvée s'affiche en haut de l'écran, à droite ou à gauche. Vous les utilisez avec les boutons R2 et L2 après en avoir sélectionné une avec les boutons R1 et L1.

Aux armes, citoyens !

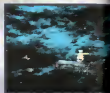
Très vite, vous vous habituez au concept “droite-gauche” et mémorisez la fonction des armes de gauche et des armes de droite. Un bon point donc pour la maniabilité, royalement servie par une animation ultra-fluide des déplacements : c'est tellement rapide que le vaisseau répond au doigt et à l'œil dans un grand effet de réalisme. Seul point noir : vous freinez et accélérez avec les boutons, alors que

le curseur “haut” aurait été préférable. Une fois les ennemis anéantis, vous devez aussi viser sur chacun des objets qui traînent sur les pistes. Vous découvrez alors des surprises comme ces bonus “compte à rebours” qui deviennent dangereux si vous ne les prenez pas rapidement. Les caisses marquées de l'appellation “nucléaire” contiennent en général des bonus d'énergie, mais vous risquez d'en perdre plus que vous n'en gagnerez si vous n'êtes pas habile ! Enfin, sachez qu'une carte est disponible à tout moment afin de vous guider dans les dédales des tunnels, et que vous pouvez sauvegarder sur Memory Card après avoir terminé un stage.

Excellent compromis entre la course sur circuit et le jeu de tir high-tech en 3D, Tunnel B1 captivera les amateurs d'action grâce à son concept très original.



TUNNEL



Pour ouvrir les portes, il faut passer devant des capteurs dont le levier rouge devient vert.



COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF

NO NUKE !

Lorsque vous tombez sur une caisse marquée de l'appellation "nucloaire" et que vous la détruisez, il faut ramasser l'item avant que le compte à rebours ne soit terminé. Dans le cas contraire, vous perdez des points de vie car le zona devient irradié.



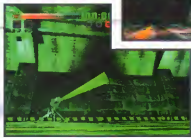
COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF • COMPARATIF



Il est prévu que l'ennemi de l'ennemi soit détruit. Ici, on le voit venir et on peut le détruire avant qu'il ne soit détruit.



B1



Les ennemis sont soit statiques comme les tourelles ou les lasers, soit mobiles comme les hélices.



EN RÉSUMÉ

Tunnel B1 est un jeu de tir high-tech, sorte de shoot-'em-up moderne dont le terrain de jeu est une série de circuits à la WipeOut. Mais les apparences sont trompeuses : il ne s'agit pas d'un simple jeu de course. On y progresse, on recule, on revient sur ses pas et on se perd dans les dédales des tunnels. Ambiance sombre et claustrophobe avec des sensations très fortes. Un bon jeu qui vous captive de longues heures durant, pour peu que vous aimiez être dans le noir.

CLASH ROYALS 16

C'est un jeu très simple et ça joue vite, mais la qualité est excellente. Le jeu est très amusant et très agréable.

18

Même si on n'est pas très rapide, le jeu est très amusant et très agréable.

17

Après une prise en main très simple, le jeu est très amusant et très agréable.

18

Musique symphonique et jeu très amusant et très agréable.

CRIME

- Un concept original.
- Équilibre et Gameplay superbes !
- Une animation ultra-fluide.

CRIME PAS

- Un jeu très amusant et très agréable.
- Contrôle du véhicule très simple.
- WipeOut, ton univers impitoyable...

91%

PLAYSTATION

ÉDITEUR : SONY CE
 GENRE : PLATES-FORMES 3D
 NOMBRE DE JOUEURS : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
 CONTINUES : SAUVEGARDES
 SUR MEMORY CARD
 DIFFICULTÉ : FACILE

Bienvenue ! Bienvenue dans un monde plus débile. Captain Kabuki, c'est le méchant. Une espèce de banane volante gigantesque issue de l'outre-espace qui parcourt l'univers en s'amusant à enfermer les planètes dans des bouteilles. Le voici devant la planète Little Muu. Hop, il chope la planète, et hop, il la fourre dans une bouteille. Un vrai taré ! Qui pourra donc mettre un terme aux agissements ignobles de Kabuki la banane ? Un seul être vivant est assez puissant pour sauver la planète Petit Muu : vous, alias Jumping Flash, le cyber-lapin (n'hésitez pas à m'arrêter quand vous trouverez que ce test devient trop débile). Pour libérer un monde, il vous faudra sauver les quatre Muu Muu qui y sont maintenus prisonniers. Un Muu Muu, c'est très facile à repérer ; c'est un champignon affublé de petits yeux tout mignons, de bras, de jambes. Ah oui, les Muu Muu crient "Muuu... muuuu..." quand vous approchez d'eux. Ça fait un peu le même bruit que les boîtes à vache, celles qu'on retourne et qui font "Meuuuh". Mais eux, ils font "Muu Muu". D'où leur nom.

Sauver les Muu Muu !

Bon, tout cela est effectivement d'une débilité très satisfaisante, très encourageante même, mais à quoi il ressemble ce jeu ? Ben c'est un jeu de plates-formes en 3D. Tout se joue du point de vue subjectif du lapin : Jumping Flash 2 se présente un peu comme un "Doom-Lapin". La croix pour sauter, carré pour tirer, et rond

pour utiliser les projectiles spéciaux tels que des cotillons, des fusées, des bombes, etc. Les décors sont tout simplement sublimes, le graphisme est original, les bruitages et musiques sont excellents, bien qu'ils rendent un peu charabé à la longue (et j'avais pas besoin de ça). Les bonus qu'on peut choper sont très classiques : Time Stop, invulnérabilité, Extra Time ou points de vie. En fait, mis à part le scénario et les graphismes, la seule grande originalité de ce CD tient dans le déplacement du personnage. N'oublions pas que Jumping Flash est un cyber-lapin, il peut donc faire des bonds impressionnants. On se retrouve tout le temps dans les airs, à bondir de building en building, à sauter du dos d'une baleine volante pour atterrir sur une tortue, volante également. Chaque niveau est en temps limité, c'est donc assez stressant, juste comme j'aime.

C'est débile, donc j'adore !

Je prends mon pied. Un bonheur que je n'avais pas ressenti sur console depuis Earth Worm Jim. Conclusion : Jumping Flash 2 ne présente pas beaucoup d'intérêt pour ceux qui ont déjà fini le premier. Pour les autres, je ne saurais trop leur conseiller de jeter au moins un coup d'œil à cette merveille. Vous en connaissez beaucoup des jeux drôles, réussis, beaux, rapides et distrayants ? Non ? Moi non plus. Unique ombre au tableau, T.S.R. est arrivé au troisième monde en une heure, et le jeu n'en comprend que six... mais T.S.R. est très bon. Moi qui suis un gros naze, au bout de trois heures je ramais encore dans le second niveau du premier monde (mais je suis un indécrottable, presque aussi nul qu'une gonzeuse). Donc, Jumping Flash 2 est à déconseiller aux brutes. Tant pis pour eux ! Nous les nuls, ben on va se marier.



En haut à droite, le radar. En haut à gauche, les différents projectiles spéciaux que vous avez récoltés (utilisable une seule fois). Au-dessus, le temps qu'il vous reste, en dessous, les trois Muu Muu que vous avez secourus.

Jumping



Bonus carottes : vous l'avez vu là-bas !



Voilà, c'est un Muu Muu ! Ouais, c'est ça qu'ils sont mignons ! Moi, j'ai plutôt du genre rostre qui beat de la bière, mais quand je vois un Muu Muu, je fonde comme une gonzeuse.



Lui, c'est le méchant Captain Kobaki, qu'il s'appelle. C'est une bonasse géante issue du lointain cosmos. Vraiment sapé comme un blaireau, le pauvre !



Bonus siege : crevez tous ces sales ballons !

Flash! 2



Sous l'eau, glou glou... Déformation de l'écran pour créer un effet de glou.



Les bars, qu'ils soient sous forme de requies ou de robots, ne seront pas très carières pour les bars joueurs.

Statue de Trazam.



EN RÉSUMÉ

C'est débile, donc j'adore. Esthétiquement, c'est une réussite totale. Les scrollings sont tout simplement époustouffants, les Muu Muu sont à pleurer tellement ils sont mignons, bref : ce principe de Doom/Lapin non violent a de l'avenir. Jumping Jack Flash2 est un jeu de plateforme 3D comme on aimerait en voir plus souvent. Ceux qui ont aimé le 1^{er} aimeront le 2^e !

COMPAGNIES

17

C'est beau et original, les sprites sont adorables. Les idées sont simples, mais complètement géniales.

INFORMATION

15

Les sprites ont assez peu d'effets intermédiaires. En revanche, les scrollings sont d'une fluidité et d'une rapidité très impressionnantes.

MANIÈRE DE

14

Lui, faut quelques bonnes minutes pour s'y faire, mais quand on a dépassé le cap, ça roule.

SIMILITUDE

18

De musique vraiment amusante, mais qui rendent un peu indifférent. Les bruitages sont parfaits, en particulier les cris des Muu Muu.

3

J'ADORE

- L'originalité
- L'esthétique
- Les déplacements du perso
- La fluidité et la rapidité des scrollings
- Les Muu Muu

2

J'ADORE PAS

- Les gens qui se trouvent du mal à franchir parce qu'ils n'ont pas le premier niveau.

Pour les fans

Pour les autres

90%

85%

PLAYSTATION

EDITEUR : FUNSOFT
GENRE : COURSE AUTO
NBRE DE JOUEURS : 1/2 "LINK"

SPECIAL : COMPAT. VOLANT
NOMBRE CIRCUITS : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTINUE : NON
DIFFICULTÉ : MOYENNE

En matière de course auto, la PlayStation se présente comme la machine de guerre à posséder en ce moment. Après l'arcade urbaine de Ridge Racer, Burning Road arrive à grands renforts de spectacle et de dérapages à tout-va. Avis aux amateurs !

Un Daytona USA customisé

Burning Road est le premier jeu PlayStation né d'un duo de développeurs français, Toka, que l'on connaît pour avoir fait ses premières armes avec Legend sur Super Nintendo. Le jeu n'est autre qu'un Daytona USA customisé pour la PlayStation, c'est-à-dire un jeu que tous les possesseurs de la machine attendent depuis bien longtemps. Trois circuits classés selon leur difficulté sont disponibles et proposent chacun de 4 à 5 tours. Vous avez ensuite le choix entre 4 bolides ayant chacun des caractéristiques variables selon le modèle : accélération, vitesse maximale et adhérence. Après avoir choisi le mode de vitesse manuelle ou automatique, c'est parti pour une course libre en mode "practice" ou bien la série des trois circuits en mode "championnat". Un troisième

mode permet de jouer en "link", en reliant deux PlayStation (il vous faudra aussi deux jeux !).

Ça dérape un maximum !

Le mode "championnat" de Burning Road est légèrement différent des autres courses sur console ou en arcade. Pour passer au circuit suivant, il ne faut pas se placer parmi les trois premiers par exemple, mais tout simplement terminer les cinq tours (quatre pour le troisième circuit) dans un temps prévu à l'avance. Côté maniabilité, on prend en main Burning Road beaucoup plus rapidement que Ridge. En revanche, les dérapages sont plus difficiles à contrôler si on n'a pas choisi le bolide le plus simple. Techniquement, le jeu n'a rien à se reprocher puisqu'il est fluide avec des décors très variés. On appréciera tout particulièrement les changements de terrain en pleine course et la beauté des bas-côtés. Enfin, l'intérêt de Burning Road est élevé : contrairement à Daytona USA sur Saturn, les adversaires ne vous attendent pas et vous rattrapent très rapidement. Quel stress ! Burning Road est donc un excellent jeu de bagnoles sur PlayStation avec un concept stock-car qui manquait sur cette console.



Le troisième circuit, le plus difficile, se déroule en milieu urbain avec la piste, les tunnels et le ciel !

Burning Road est un excellent jeu de bagnoles avec un concept stock-car qui manquait sur cette console.



BURNING ROAD

Comme une impression de déjà vu pour ce début du premier circuit...

Une des deux vues intérieures qui permet de voir se balancer une amulette, anacoste de graphiste...



Trois circuits officiels et quatre boîtes : il y en a pour tous les goûts.



Les décors — tel ce pont de pierre — s'offrent sans aucun problème de clipping comme c'est souvent le cas.



Les interstéries interviennent aux mêmes endroits des circuits, c'est bien dommage. Heureusement, on a le droit de des chutes de neige très réalistes.

Les décors des bords-côtes sont bourrés d'objets intéressants comme cette statue tout droit venue de l'île de Pâques.

GRAPHISMES 18

C'est vraiment local, avec une grande variation d'atmosphère : pluie, neige, du soleil le jour...

ANIMATION 17

Les décors s'offrent sans aucun problème, c'est agréable et très fluide.

MANÉGE 17

Un jeu plus amusant que Ridge, donnant plus d'émotion, surtout même un temps d'adaptation pour les joueurs.

SON/VOIX 14

Le son n'est pas du jeu, mais il est agréable pendant les temps d'attente entre les courses.

J'AIME

- Le mode "link" excellent à deux.
- Des circuits vraiment différents.
- Tout le fun d'un Daytona sur l'PlayStation.
- Le volant un plus !

J'AIME PAS

- Un jeu trop difficile parfois.
- Des dérivés vraiment trop techniques.
- Des musiques à vomir...

92%



EN RÉSUMÉ

Les courses de voitures en 3D commencent à se concurrencer sérieusement les unes les autres sur PlayStation, mais Ridge Racer est le meilleur depuis bien longtemps. Sur Saturn, Sega Rally a pris la place de Daytona USA. Burning Road vient taper un grand coup dans le tas, puisqu'il propose les graphismes d'un Ridge et le fun d'un Daytona. Peut-être un moyen de mettre enfin d'accord les frères ennemis et stopper la guerre Saturn/PlayStation ?

SATURN

NOMBRE DE JOUEURS : 1

GENRE : DOOM-LIKE

ÉDITEUR : BMG INTERACTIVE

SPECIAL : UNE SUPER-

AMBIANCE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTINUE : SAUVEGARDES

Il fallait s'y attendre, les Doom-like commencent à fleurir sur Saturn. Et c'est tant mieux, car cela nous permet de nous éclater à des jeux de la trempe d'Exhumed. Le scénario est on ne peut plus simple : vous jouez le rôle d'un super-soldat envoyé en plein cœur de l'Égypte, dans la vallée de Karnac plus précisément. En effet, cela fait maintenant plusieurs semaines que de nombreux monstres venus d'on ne sait où massacrent la population locale. Malgré l'envoi massif de troupes armées sur les lieux de l'incident, ces dernières n'ont réussi qu'une seule chose : se faire laminer. Comme d'habitude, vous êtes donc le dernier espoir de l'humanité. Décidément, il faudrait voir à demander une prime parce que bon, hein... Après une introduction un peu pauvre, il faut bien le dire (un livre avec des pages qui tournent, ça sent le déjà vu), l'action peut enfin commencer. Pas de surprise, il s'agit bien d'un Doom dans le sens où vous vous déplacez en vue subjective dans un décor en 3D. Au début du jeu, vous n'êtes armé que d'un simple sabre, mais vous ne tarderez pas à trouver rapidement une arme plus efficace, en l'occurrence un pistolet. Bien évidemment, vous en découvrirez d'autres tout au long du jeu, comme la classique mais indispensable mitrailleuse.

Une animation sans faille

Ce qui frappe en premier lieu dans Exhumed, c'est la qualité de son animation. Tout bouge extrêmement bien, et on a rarement vu un moteur 3D tourner aussi vite sur Saturn. Ce qui est vraiment appréciable, c'est que cette vitesse d'animation ne s'est pas faite aux dépens du graphisme. Ce dernier est en effet excellent, et les textures nombreuses et détaillées. De plus, Exhumed bénéficie d'effets lumineux encore rarement vus sur la console, comme lorsqu'on vous lance une balle de feu et que vous voyez sa lumière se

réfléter sur les murs du couloir. Pour ce qui est de l'ambiance, on nage en plein mystère égyptien, et les murs seront souvent couverts de hiéroglyphes et autres dessins de divinité. C'est vraiment le trip "Indiana Jones" à fond ! Ainsi, en plus de vous frayer un passage à coups de balle parmi la faune locale, vous devrez également déjouer de nombreux pièges dans le genre boules de feu ou bien eaux empoisonnées. Il faudra également vous préoccuper de retrouver les nombreuses clefs qui vous permettront de progresser, et certaines sont vraiment bien cachées (n'hésitez pas à jouer les acrobates dès que vous le pourrez, vous aurez souvent de bonnes surprises). Il vous sera également possible de ramasser divers items, comme ceux qui vous permettront de devenir invisible, ou bien encore de découvrir la carte complète des lieux d'un seul coup. Le seul gros reproche que l'on peut faire concerne le système de sauvegarde. En cas de mort en plein milieu d'un niveau, vous n'avez d'autre choix que de recommencer intégralement depuis le début de celui-ci. À part cela, Exhumed est un excellent Doomlike, plus orienté « ambiance » que ce dernier, mais en tout cas bougrement réussi. Chapeau bas !



Contraintes
Doom,
pouvez
vous
n'avez
vous
vraie,
de voir
à l'ave



Le pistolet sera la première arme que vous trouverez. Pas puissante, mais déjà nettement plus efficace que le sabre de base.

La chemise est la façon de transport local. À chaque fois que vous en rencontrez ou cours de votre exploration, vous pourrez changer de chemise.



Vous pourrez à tout moment regarder vers le haut ou vers la bas. Admirez au passage la qualité de la perspective. Pour un peu, on serait là virgile.



Vous voilà en pleine action de dissection de facot. Il n'y a pas à dire, vous en prenez vraiment plein la trachée.



L'ergonomie de l'inventaire est excellente.



La carte peut s'afficher en transparence sur l'écran du jeu. Moyennement lisible, elle vous permettra cependant de vous repérer quelque peu dans la véritable échele des bâtiments.

GRAPHISMES

17

GRAPHISMES

Les décors et bâtiments collent tout à fait à l'ambiance. De bonnes textures également.

ANIMATION

19

ANIMATION

L'animation est extrêmement rapide et fluide. Avec ses effets de lumière, le moteur 3D est un des meilleurs du genre !

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

Vous contribuez sans aucun problème vos déplacements. Les commandes répondent très bien, et l'ergonomie des boutons est impeccable.

SOUND/BROUETTE

18

SOUND/BROUETTE

Excellent point pour la musique, envahissante et surtout typiquement égyptienne. Bous bruyantes également.

J'ADORE

- La très bonne ambiance
- La fluidité et la rapidité de l'animation
- Le côté « Indiana Jones »
- La maniabilité

J'HAI PAS

- Les sauvegardes mal pensées
- Le combat au sabre est presque impossible



EN RÉSUMÉ

Exhumed est un excellent Doom-like, plus orienté sur l'ambiance glauque que sur l'action non-stop. Techniquement irréprochable, ce soft vous mettra dans la peau d'un Indiana Jones en herbe, et vous fera passer de super-moments. Seul le système de sauvegarde, qui semble avoir été l'œuvre d'un sadique, aurait été nettement perfectible.

92%

PLAYSTATION

EDITEUR : CAPCOM
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
SPECIAL : FAIT MAL AU POUCE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8
CONTINUE : INFINIS
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : SATURN

Bien après sa sortie sur Saturn, Darkstalkers vient enfin hanter le lecteur de votre PlayStation chérie. Pur jeu de combat à l'ancienne, Darkstalkers va vous replonger dans le monde de la 2D et de ses sprites hauts comme la moitié de l'écran. Pour ce qui concerne les combattants, ceux-ci sont au nombre de dix et possèdent tous une particularité : ce sont des monstres empruntés à l'imaginaire collectif. Vous pourrez ainsi vous battre avec Demitri le vampire, Galfin le loup-garou, Victor le petit frère de Frankenstein, Zabelzarock le zombi, Morrigan «la» vampire, Anarkis la momie, Felicia la femme-chat, Bishamon le samourai fantôme, Aulbath l'homme poisson, et enfin Sasquatch, le big-foot ou yeti si vous préférez. Ce véritable musée des horreurs va donc s'amocher les cicatrices à tout-va, et ce grâce à une moyenne de trois à quatre coups spéciaux par personnage. Allez, soyons positifs : cela n'en fait certes pas beaucoup, mais d'un autre côté cela vous permettra de les mémoriser assez facilement. Seuls vos pouces souffriront, car la manette de la PlayStation est définitivement douloureuse à utiliser au bout de trois heures de jeu.

Un bon jeu de combat en 2D

L'animation des personnages est tout à fait correcte, en regard de la taille des sprites. Cependant, les

personnages auraient gagné à posséder plus de mouvements intermédiaires, car certains coups sont un peu trop hachés. Heureusement que l'action s'avère très rapide ; elle permet de masquer un tant soit peu ce défaut. À ce propos, sachez que vous pourrez choisir entre trois vitesses de jeu différentes, afin de vous adapter à la difficulté des combattants. Le graphisme à la mienne d'être clair et réussi, bien qu'il soit aujourd'hui difficile de se sentir impressionné devant les jeux de combats en 2D.

Que voulez-vous, nous ne sommes que des gros blasés... Les coups spéciaux sont plus ou moins originaux suivant les persos, mais globalement très sympathiques et carrément impressionnants par moment. Dommage une fois encore qu'ils soient si peu nombreux.

À part le problème inhérent à l'ergonomie des manettes Sony (saleté de diagonales !), la maniabilité s'avère très agréable. Les persos répondent bien aux commandes, et de ce point de vue vous ne serez pas déçu. Si vous menez à bien le mode "Arcade", vous aurez la possibilité de combattre contre deux personnages cachés qui sont Phobos le robot et Pyris le démon de feu. Si le robot s'avère assez aisé à battre, il n'en sera pas de même pour le zippo ambulant qui vous fera salement transpirer. Au final, Darkstalkers est donc un bon jeu de baston 2D, qui se place en seconde position des jeux de ce type sur PlayStation, et ce juste derrière l'excellent Street Fighter Alpha.



Galfin n'est pas le genre de loup-garou à s'en laisser conter par une banale chaire-sauvage. C'est un redoutable personnage.



Morrigan possède des pouvoirs qui elle utilise avec une grande efficacité. Rapide, mais bien plus résistante la petite...

DARKSTALKERS



Un bon coup de latte, et ça colore tout le monde. La mania possède des coups spéciaux particulièrement puissants.





Felicia est une vraie tigresse ; elle se battra aussi bien avec ses griffes qu'avec sa queue. C'est pas le genre à manger du Sheba, si vous voulez mon avis.

Night Warriors, Darkstalkers' Revenge dispo sur Saturn

Aujourd'hui, Darkstalkers sort à peine sur PlayStation, mais est déjà disponible sur la Saturn. Night Warriors 2 propose encore plus de personnages et surtout plus de coups spéciaux. Comment ça va ? La PlayStation a un train de retard ? Attendez donc, ça va venir. En tout cas, ça sort en ce moment sur Saturn et c'est à ne pas rater !



Le fait d'être vampire présente quelques avantages, notamment celui d'allonger son barbare rapidement. En attendant, il se venge chaudement de la fourberie d'Anakaris.

Les poisons et l'électricité, ça n'a jamais vraiment fait bon ménage. Quel farceur, ce Victor !



EN RÉSUMÉ

Darkstalkers est un bon jeu de combat 2D pour votre PlayStation. Certes moins bon que Street Fighter Alpha, mais néanmoins assez réussi pour vous faire passer de bons moments. En fait, le point fort du soft réside dans sa maniabilité et dans l'originalité de ses perso.



Shikamaru est aidé dans ses attaques par les deux petites lucioles qui tournent derrière lui.



GRAPHISMES

16

PERSONNAGES

Du bon personnage en 2D, qui ont le mérite de sortir de l'ordinaire.

ANIMATION

16

MANIABILITÉ

Les mouvements manquent quelques fois de sprites intermédiaires, mais cela reste tout de même pardonnable.

MANIABILITÉ

18

MANIABILITÉ

Les persos se contrôlent aisément et vous n'aurez pas de moments surprises. Seuls les passes vont se crispier de douleur.

SOUND/ÉCRAN

15

SOUND/ÉCRAN

On nage dans le déjà vu. Cependant, les sons sont de bonne qualité, à défaut d'être originaux.



J'AIME

- L'originalité des personnages
- Les coups spéciaux de certains persos
- La maniabilité



J'AIME PAS

- Les coups spéciaux pas assez nombreux
- On aurait aimé plus de persos

89%

PLAYSTATION

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : COURSE AUTO
NBR. DE JOUEURS : 1 À 4 (LINK)

SPECIAL : ECRAN SPLITTÉ OU EN LINK
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
CONTINUE : SAUVEGARDE CARRIÈRE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
EXISTE SUR : PC-CD BIENTÔT

Michael Andretti déclarait, il y a trois ans, que son père Mario était le plus grand pilote de course de tous les temps et que Ayrton Senna, avec qui il avait fait équipe chez McLaren en 1993, était le plus grand pilote de tous les temps pour la Formule 1. Cela juste pour dire à quel point il tient en haute estime son pilote de père !

Super Mario : un pilote de légende

En effet, après avoir été champion du monde de Formule 1 en 1978, Mario gagne les 500 miles d'Indianapolis l'année suivante ! En outre, dans sa brillante carrière stoppée seulement l'année dernière à l'âge avancé de 55 ans (!), il empoche 4 fois le titre de Champion Indycar. C'est donc légitimement que l'on retrouve, dans cette nouvelle licence Electronic Arts, l'un des plus grands pilotes de course sur un... jeu de course ! Dans ce nouveau titre, vous allez participer à des compétitions Indycar mais également de stock-car, discipline où figurent des voitures surpuissantes et carrossées, comme dans "Jours de tonnerre". À ceci près que vous n'êtes pas Tom Cruise. Rêvez pas,

non plus ! Bref, enfilant avec délices et une certaine aménité votre combinaison de pilote, vous allez participer soit à un championnat Indycar/stock-car (carrière complète) et ses 16 circuits en ovale ou en tracé urbain, soit à une course simple, contre un, deux... ou même trois humains ! À condition d'avoir une deuxième console, trois potes, deux jeux et quatre manettes. En vous y mettant à plusieurs... Si vous le désirez, Mario, Jeff et Michael Andretti vous donneront des conseils de conduite, que vous pourrez écouter (en anglais certes) sur des vidéos très réussies. Possédant plusieurs vues (trois en tout), un mode "replay" et pas mal d'options comme le réglage de votre voiture, Andretti Racing va certainement plaire à ceux qui veulent découvrir un autre univers de course auto, là-bas chez les Ricains...



Andretti RACING



Mario en vidéo : excellent !



L'écran "split" vous permet de jouer à deux en même temps, mais également à quatre avec une autre console.

Le grille de départ telle qu'elle se présente après les essais chronométrés.



Un écran vidéo peut être activé en haut de l'écran, ce qui vous permettra de voir vos adversaires, au de vous en servir tel un rétroviseur.



97



EN RÉSUMÉ

Ce n'est pas le jeu de la décennie, l'in s'en fait, mais il faut tout de même mettre à son crédit de superbes vidéos, les véritables circuits de la saison IndyCar ainsi que la possibilité de jouer à quatre simultanément. Les amateurs de course auto lui préférèrent certainement Formula One, mais vous pourrez toujours tenter votre chance sur ce titre convivial.

COMPARATIF • COMPARATIF

Andretti 97 contre Formula One

Il y a 10 ans, la course automobile était encore réservée à une élite. Aujourd'hui, elle est devenue un sport populaire. Les fans de la course automobile ont pu profiter de la saison IndyCar ainsi que de la saison Formula One. Les fans de la course automobile ont pu profiter de la saison IndyCar ainsi que de la saison Formula One.

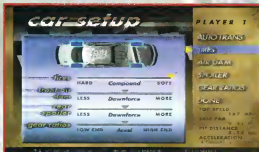


COMPARATIF • COMPARATIF



Les circuits sont parfois inhabituels ! Appuyez de nouveau sur l'accélérateur pour reporter la course !

Faites ce que vous voulez sur la voiture, c'est vous qui parlez...



GRAPHISMES 15

Ils sont loin de valoir ceux de F1, ce manque cruellement de couleurs et de finition. Des vidéos superbes en revanche.

MANIABILITÉ 15

La manette ne répond pas avoir un peu mieux, mais ne nous plaignons pas trop, la tout reste très jouable.

MANIABILITÉ 15

La manette ne répond pas avoir un peu mieux, mais ne nous plaignons pas trop, la tout reste très jouable.

SON 16

Ils sont sympas dans l'ensemble, même si on aurait préféré des voix tout en français. Du à tout le moins des sous-titres.

J'HIME

- Une vidéo d'une qualité exceptionnelle.
- La possibilité de jouer à 4 en mode "link".
- Plein d'options et de paramètres à régler.

J'HIME PMS

- Des graphismes trop pauvres.
- Une maniabilité qui pêche un peu.
- Pas assez de couleurs.
- Des voix en anglais... grrr !

85%

anim'pa

DBZ REVIENT AU CINEMA

DBZ, qui revient au cinéma, la sortie après une longue attente du manga de Bastard, une présentation d'Evangelion la série numéro 1 au Japon, et une revue des nouveautés manga et vidéo du mois, voici ce que nous vous avons concocté ce mois-ci. C'est sûr, on ne va pas s'ennuyer...

Oliv' Gotoon, avec la participation du Cochon masqué !

À peine un an après la sortie du premier film (qui regroupait en fait les films japonais 12 et 13), Dragon Ball repart à l'assaut du grand écran. Comme la fois précédente, il s'agit de deux petits films de 45 minutes chacun, mis bout à bout pour une 1h30 de baston et aussi de délire.

Ze histoire

Pour bien comprendre l'histoire, il vaut mieux avoir déjà vu le volume 8 des films sorti en vidéo intitulé «Broly le Super guerrier». Broly, c'est ce terrifiant combattant qu'on surnomme le Guerrier millénaire. C'est un personnage étrange, un peu fou depuis qu'il est bébé et qu'on a tenté de l'éliminer car il était jugé trop faible par rapport à Son Gokû, né exactement au même moment que lui. Depuis, Broly lui voue une haine extrême, et comme il est très fort, notre héros a eu beaucoup de mal à se débarrasser de lui. Il quitte les lieux de l'affrontement, pensant avoir réussi, peu avant que tout n'explode. En fait, Broly s'est échappé grâce à une capsule, et le voici qui débarque sur Terre, en très mauvais état et particulièrement affaibli. Sa capsule tombe dans une crevasse, et il est trop faible pour réagir. Les années passent et le film commence à ce moment-là. Entre-temps, Son Gokû n'est déjà plus de ce monde et vit chez Kaïô. Les personnages principaux, ce sont les jeunes Son Gokû et Trunks qui se sont mis dans la tête de rechercher les sept boules de cristal pour montrer le Dragon sacré à Videl et par la même occasion faire un petit vœu. La quête commence, et nos amis arrivent dans un petit village dont les habitants sont terrorisés. En effet, un monstre les oblige à lui fournir nourriture et offrandes, et une petite fille est sur le point d'être sacrifiée. Comme ils possèdent une des



Un peu de baston, mais surtout des gags !



Dragon Ball Z : © Bird
Studio Chiyoshi/Toei Animation

Et au japon ?

On ne parle plus guère du Dragon Ball actuellement au Japon. D'autres séries ont pris la relève. Certes, Dragon Ball GT est toujours présent, mais il répète trop systématiquement les mêmes situations et mêmes gags vieux de dix ans des débuts de la série. Signifions quand même la sortie d'un huitième art-book dans la même collection que ceux sortis l'année dernière. Il a pour titre «TV Animation Part 3» et traite des derniers épisodes de DBZ qui ne figurent pas dans le cinquième. On y trouve une présentation complète du 4e film de Dragon Ball et des renseignements sur la fabrication d'un dessin animé (évidemment en japonais !).



ad

boules de cristal, ils proposent un marché : Goten Videl et Trunks les débarrassent du monstre, en échange de quoi ils récupéreront la boule. Tout se déroule parfaitement, et nos amis n'ont pas grand mal à faire leur besogne ; mais voilà, suite à un petit caprice, Son Goten se met à pleurer et ses cris parviennent jusqu'au fond de la crevasse où dormait notre bon vieux Broly. Ses cris d'enfants lui rappellent ceux de Son Gokû lorsqu'il était jeune, et cela suffit à le réveiller et surtout à l'énerver ! La suite... je vous laisse la deviner !

C'est pas fini !

Mais cette histoire avec Broly ne représente que la moitié du film. Nous aurons aussi l'occasion de faire connaissance avec un riche savant, dont le rêve est de créer un homme artificiel parfait. Jusqu'à ses expériences ont toutes échoué ; jusqu'au jour où il met la main sur quelques gouttes de sang précieuses dans la capsule qui abritait Broly. Avec ses super-pouvoirs et sa force énorme, il est le modèle idéal ! Il invite alors M. Satan (Hercule), l'homme le plus costaud et aussi le plus médiatique, à venir assister à ses expériences. Ce dernier est accompagné de C-18 ; elle est venue réclamer l'argent du tournoi qu'il lui devait, et de Goten et Trunks planqué dans la voiture, à la recherche de distractions. Mais sur place, dans la petite île du savant, une bien mauvaise surprise les attend...

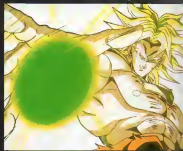
« Je
suis sans famille
et je m'appelle
Broly... »



Notre avis

Vous avez sûrement reconnu ces films, il s'agit des numéros 10 et 11, « Le retour de Broly » et « Bio-Brolys », que beaucoup de fans attendaient en français. Personnellement, je ne trouve pas que ce soit les plus intéressants. Il manque une chose essentielle dans ces films : la présence de Son Gokû. Ils sont donc assez amusants (je pense notamment aux

comportements de Son Goten et Trunks), mais on est bien loin de l'intensité des combats développés dans « L'énorme » ou « L'apocalypse ». Ma préférence va quand même à celui de la première partie, particulièrement bien réalisé et bien dessiné. Il comprend quelques gags sympas (apparition de Krillin...). Les fans de Dragon Ball Z se doivent de ne pas rater un événement pareil ! Seul gros inconvénient : le fait qu'il sorte au cinéma repousse d'au moins neuf mois sa sortie future en vidéo.



Dragon Ball Z : © Band
Shueisha/Tôei
Animation

Le 4^e film de Dragon Ball



Au départ, il était question que ce soit le tout récent long métrage de Dragon Ball qui sorte en France. D'une durée de 80 minutes, ce film qui a bénéficié d'un gros budget est le plus beau jamais réalisé. Quand le verrons-nous chez nous ? Certainement plus tard. En attendant, vous pouvez toujours vous procurer l'animé comics qui raconte en BD couleur toute l'histoire du film. Pour les plus équipés, le laser disc en japonais ne devrait plus tarder à sortir...



Bastard!!

Le démon dément



Après une longue attente, le fameux manga Bastard de Kazushi Hagiwara nous arrive en français aux éditions Glénat. Le premier volume est sorti à la fin de l'été, et le second devrait être là au moment où vous lirez ces pages. Espérons qu'un autre éditeur sortira le dessin animé, lui aussi génial !



Bastard, ça veut dire salaud (s'excusez-moi d'écrire de façon aussi crue, mais c'est la vérité - heureusement qu'ils n'ont pas traduit le titre !). Qui est «bastard» ? Eh bien, c'est le héros, le sorcier démon Dark Schneider. Il y a quelques centaines d'années, il avait tenté de devenir le maître du monde accompagné de quelques génériques assoiffés de pouvoir. Il aurait pu y parvenir si Zyo Note Soto, un Grand Mage, n'avait pas réussi à l'enfermer dans le corps d'un jeune garçon. Depuis, la paix est revenue, mais cela ne peut évidemment durer. Les anciens alliés de Dark Schneider se sont de nouveau rassemblés. Leur objectif est de s'emparer de quatre sceaux sacrés répartis dans quatre royaumes, et de ressusciter Anthrax, le démon ultime, pour créer un monde nouveau. L'histoire commence en pleine bataille,

lorsque Osborn tente de prendre le château du roi de Judas, quelques traîtres ayant avisé l'ennemi que la garde principale était de sortie. À l'intérieur se trouvent la belle et jeune Tya Note Yoko, la fille du Grand Mage, et Lucie Lanier, un petit garçon de 15 ans qu'il a élevé.

Un baiser, et le voilà !

Yoko sait que Lucie peut renfermer un grand pouvoir. Son père lui a même déjà expliqué l'incantation qu'il faut prononcer et la manière dont il faut procéder pour réveiller l'être surprenant qui sommeille en lui. Poussée par la princesse Sheila, et surtout par un danger qui se rapproche de minute en minute, elle accepte de le faire. Une formule et le baiser d'une fille pure et innocente, il n'y a rien de plus efficace. La formule, elle la connaît, pure, elle l'est. Et voici que son ami se transforme en un grand gallard aux cheveux longs... Dark Schneider est de retour ! Seulement voilà, ce n'est pas quelqu'un d'ordinaire, et surtout, s'il y a bien une chose dont il a horreur, c'est qu'on lui donne des ordres. Alors quand les habitants du château lui demandent de l'aider à vaincre l'ennemi, il s'en désintéresse totalement. Heureusement, il finira par écouter Yoko qui est la seule à pouvoir un peu le raisonner du fait qu'elle l'a libéré. Une fois l'ennemi battu, Dark Schneider n'a alors qu'une idée en tête : devenir à nouveau le maître du monde... Un vaste programme !

Un classique

Certes, l'histoire paraît assez banale au premier abord, mais Bastard est un modèle du genre. Pour la première fois, nous avons à faire à un héros très fort et très beau, mais pas du tout sympathique et qui n'hésite pas à faire du mal pour parvenir à son but. Heureusement, les moments les plus dramatiques sont souvent traités avec une pointe d'humour. Le découpage et la

Bastard en OAV

Un célèbre manga ne pouvait passer inévitée d'une telle adaptation. C'est en 1992 que les studios AK ont réalisé six OAV (douze épisodes de dix minutes de la vidéo) de 30 minutes chacune. La réalisation, Kazuhiko Matsuyama (Golf Force) et aux dessins, Hiroyuki Nakamura (Wolfskin, Gaints). Ces OAV sont très jolis et reproduisent les premiers volumes. Actuellement, un projet est en cours pour réaliser un film d'animation long métrage.



Les sorties du mois...

Beaucoup de sorties au mois de septembre, mais aucune nouveauté hormis **Bastard**. Le reste, ce sont des suites qui continuent doucement mais sûrement. Un petit pincement au cœur pour **Video Girl Ai** qui se termine au 13e volume. Sachez qu'il restera ensuite deux volumes (14 et 15) qui racontent une autre histoire se déroulant quelques années plus tard avec une autre **Video Girl**, **Len**. Nous avons particulièrement apprécié **Dr Slump 7** et **City Hunter 7** toujours autant remplis d'humour !

SORTIES MANGA EN VF	PREVISIONS OCTOBRE
Titre Vol Éditeur	Titre Vol Éditeur
Bastard 1 Glénat	Bastard 2 Glénat
City Hunter 7 J'ai Lu	Gunsmith 1 Glénat
Dr Slump 7 Glénat	cats
Dragon Ball 22 Glénat	City Hunter 8 J'ai Lu
Fly 7 J'ai Lu	Dr Slump 8 Glénat
Ikkyu 2 Glénat	Elementalistes 3 Kraken
Outchins 4 Dark Horse	Fly 8 J'ai Lu
Ranma 9 Glénat	Ghost 2 Glénat
RG Vets 4 Tonkam	in the Shell
Sailormoon 9 Glénat	Gunnin 6 Glénat
Smiler 2 Glénat	Takeru 3 Dynamic
Video 13 Tonkam	Tokyo 4 Tonkam
Girl Ai	Babylon
	XI Tonkam

SORTIES VIDEO	PREVISIONS OCTOBRE
Titre Vol Éditeur	Titre Vol Éditeur
3x3 Eyes 2 Manga Vidéo	Bubblegum Crisis 5 Kaze Animation
Burn Up W Miki Vidéo	Kushin Heiden 4 Kaze Animation
Chikao de Cyborgs Manga Vidéo	Nuku-Nuku 2 AK Vidéo
Crazy Honey 1 Dynamic	Orange Road 3 Kaze Animation
Darkside Blues AK Vidéo	Tenchu Mayo 4 Kaze Animation
El Haraï 2 Kaze Animation	You're Under 2 AK Vidéo
Gal Force 2 Tonkam Vidéo	Arrest (Double)
Gomgopher 1 Manga Vidéo	Street Fighter II V 1 Dynamic
Golden Boy 2 Kaze Animation	
Gunsmith cats 1 Kaze Animation	
Lodoss (Double) 1 Kaze Animation	
Macross II 3 Kaze Animation	
Midnight Run de Kaze Kaze Animation	
Mythbuster Cœur d'Or 1 AK Vidéo	
Mythbuster Cœur d'Or 2 AK Vidéo	
Ride Animation 2 AK Vidéo	
Tokyo Babylon 1 Manga Vidéo	
Uchi-A-Tori 4 Tonkam Vidéo	
Video Girl Ai 2 Tonkam Vidéo	



En vidéo-cassettes, c'est comme pour les mangas : un nombre effarant de nouveautés en septembre pour un mois d'octobre beaucoup plus calme.

Chez Manga Vidéo, retenons Tokyo Babylon avec une histoire simple mais une adaptation assez réussie du manga de Clamp. Quant au doublage,

il est très correct. Chez Kaze Animation, Lodoss en doublé est l'événement attendu par beaucoup. Une jaquette toute neuve et toute belle, mais un doublage assez moyen (on s'attendait à mieux). Chez Tonkam, il ne faudra pas se priver du second volume de Video Girl Ai tout comme la suite de Reincarnations ! Enfin chez Dynamic, voici les premiers épisodes de Cutey Honey ; on attend surtout Evangelion, la série qui cartonne en ce moment au Japon. Elle est annoncée pour la fin de l'année



Les Cœurs d'Or © Pandora

BD Expo 96

Comme chaque année, BD Expo sera LE gros rendez-vous de la rentrée. Il rassemblera à Paris les amateurs de BD et surtout ceux de mangas et d'animation japonaise. Au programme, des boutiques, des magazines, des fanzines, des projections organisées par Tonkam. Bref, comme d'habitude ! Notons tout de même la présence au stand Yoko/Club Okaz de Bernard Deyris, le réalisateur des "Mystérieuses cités d'or", qui fera une séance de dédicaces le samedi à 15 h, à l'occasion de la sortie de la série en vidéo. BD Expo : 12 et 13 octobre de 10 h à 19 h. 40, avenue des Terroirs de France, 75012 Paris. Métro : Berg (ligne 6).

FLASH

au Pays du soleil levant

Une série TV de l'air de *Under Arrest* n'arrivera pas en octobre sur la chaîne RFS.
Après deux *zoff* Pretty Song, les côtés des "magical girl" des filles aux pouvoirs magiques par Saison, la petite fille de *Tamaki Majin*, en dessin une série TV.
Jenna Park, à l'honneur de Walt Disney Company, sortira son album *Il était une fois Miyazaki* et son *Tidbit* (*Deliver, Musashi, Legend, Double Princess...*) pour les bibliothèques en Europe et aux États-Unis (surtout ceux qui sont japonais).
Une suite de *Gall Force* verra le jour en 27 ou 28.
Une nouvelle série de *Dragon sans limite* va voir le jour, mais le héros, Riku, sera une fille !
Le jeu *Gokuden* sort de chez Taito d'un instant à l'autre, mais il est dirigé par Masami Okada (Futaba).
Suite de la cascade et du roman *Yôji* de Jûsaku Kikuchi de *Tokusatsu*.

et en France

Évangéliste continue, à la fin de l'année en français dans l'édition *Walt Disney*.
C'est à la fin de l'année que Gôshi sortira trois beaux dessins d'Osamu Tezuka : *Shinkyo, Aoi, Dôjô* de la *Dei*.
Suite aux succès entre Miyazaki et Disney, la sortie au cinéma en octobre de *Mon âme sœur*, est reportée pour 97.
L'album *Full 7* de *Sakura Moon* sera diffusé prochainement, tous les jours de la semaine, dans "Star de Kiki" sur DMC.
Miki Ichio est un très nouveau héros qui nous propose *Star 100*, une OAV pleine d'humour et surtout très romantique (surtout s'il n'est même pas encore terminée au Japon).
Miki Ichio sortira, courant 97, *Full 100* de la maison *Sony* de l'édition de Gyoji, Tetsuya.
Suite de la série *Onizuka* d'un dessin animé de *Yôji* nous en a déjà vu par les Japonais où le guerrier meurt devant un mélange de *Sakura Moon* et *Star 100*.
Gôshi se lance enfin à sa suite avec *le* *Yôji* qui, il est dit, s'agit du premier de la collection sortie d'une dizaine de Japon.



Touten Under
Arrest : © K.
Fujishima / Kodansha
/ Phaidon / Bantam
Vocal



Touten : © Nihon / Tokusatsu

Prise : © ABC / Tokusatsu

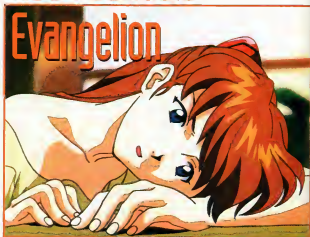
Prise : © ABC / Tokusatsu



par tout le dossier
copyright : Gainax / Project Eva / TV Tôkyô /
MS / Dynamic Vision



Neon Genesis Evangelion



Connaissez-vous le studio Gainax ? Mais si, ce sont ces fans japonais, qui, après être passés professionnels, nous ont sorti ces petites merveilles que sont "Nadia, le secret de l'eau bleue" ou encore "Les Ailes d'Honneur". On n'avait pas eu de nouvelles d'eux depuis très longtemps, au point que certains pensaient qu'ils avaient arrêté le dessin animé... Et voilà qu'en octobre dernier débarque leur toute dernière série, en 26 épisodes seulement, classée n°1 un peu partout : Evangelion. Découverte.

Par Le Cochon Masqué

Toute l'histoire commence en l'an 2000, avec l'apparition d'un Ange. Mais attention, il ne s'agit pas d'un Ange tel que ceux décrits dans la Bible ! Il s'agit ici de gigantesque créature loin d'être animée de bonne intention. Ce dernier provoque, dans des circonstances mystérieuses, le plus grand cataclysme qu'ait connu l'humanité : une gigantesque explosion secouant le pôle Sud fait fondre la calotte glaciaire, modifiant ainsi l'axe de rotation de la Terre et bouleversant le rythme des saisons. Le bilan est terrible : deux milliards de morts ! Rien que ça ! Petit à petit, la Terre commence sa reconstruction, tout en sachant qu'un jour les Anges reviendront... C'est pourquoi les Nations Unies créent un organisme qui sera chargé de lutter contre ces monstres : la NERV.

Le héros de l'histoire est Shinji Ikari, le fils du commandant de la NERV. La série débute alors que Shinji est invité par son père à son quartier général, Tôkyô-3 (une vraie ville fortifiée). En chemin, celui-ci se rend compte qu'un autre Ange est en train d'attaquer la NERV ! Mais nous sommes maintenant en 2015, et pendant ces quinze années la NERV a mis au point des cyborgs capables de lutter à armes égales avec les Anges : ce sont les Evangelion. La seule chose qui leur manque, ce sont des pilotes (peu de gens peuvent en effet piloter les "Eva").

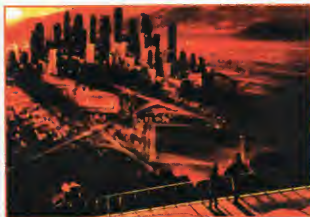




Shinji est l'une de ces personnes. Le seul pilote qui pourrait être disponible, une jeune fille appelée Rei, est souffrante à ce moment-là ; Shinji va donc accepter de monter dans l'Eva-01 pour combattre cet Ange. C'est le début des aventures qui l'attendent au cœur de la Nerv, où il découvrira que bien des choses lui ont été cachées...

Les pilotes

Voyons un peu plus en détail les trois personnages principaux, les pilotes des trois Evangelion de la Nerv. La première est Rei Ayanami. C'est une jeune fille mystérieuse, qui rappelle à Shinji sa mère. Elle n'est d'ailleurs souriante qu'avec une seule personne : Gendô, le père de Shinji. C'est le personnage qui a fait littéralement craquer tous les Japonais ! L'Eva qu'elle pilote est le modèle 00, celui qu'on qualifierait de prototype mais qui est refait



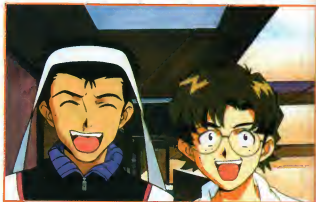
Le succès

Le même qu'on jouait bien, c'est qu'Fox est devenu synonyme de succès. Il n'y a qu'à regarder les résultats du dernier Anime Grand Prix pour s'en convaincre. Beaucoup y est sacré meilleur série télévisée, Fox meilleur personnage féminin et Shinji deuxième meilleur personnage masculin. Le générique de début est premier et la série gagne l'art roman pour Fox c'est Naria, du même studio, qui remporte la victoire. Le meilleur dessin animé du tout les amis, certainement la seule Evangelion n'a pas encore le droit de participer...



anim'paad

Neon Genesis Evangelion suite



par la suite.

Ensuite vient Shinji Ikari. Il n'a pas vraiment le type du héros ! Shinji est plutôt renfermé, et timide dans ses rapports avec les autres. À chaque fois qu'il se bat dans son unité, il s'y sent plutôt obligé - d'autant plus qu'il n'aime pas beaucoup son père. Enfin, voici Asuka Langley. Cette jeune rouquine apparaît dans l'épisode 8 de la série, et fait une entrée assez remarquée ! Elle est très dynamique (contrairement aux deux précédents), et s'imposera vite (enfin, selon elle !) comme chef du groupe. Elle arrive d'Allemagne avec son unité 2.



D'autres personnages



Le NERV ne compte pas que des pilotes ! Citons le commandant, Gendô Ikari, très froid et impersonnel ; Misato, jeune capitaine qui accueillera Shinji chez elle ; et Ritsuko, une chercheuse qui s'occupe de la maintenance et de l'amélioration des Eva. Le NERV n'a pas besoin d'un personnel nombreux : beaucoup d'éléments sont pris en charge par le super-ordinateur.

Rei

Cette jeune fille est très représentative de la série : elle est mystérieuse et très populaire auprès des fans. Ce qui a fait le succès de ce dessin animé ? Son ton mystérieux, inhabituel, original ; le design des cyborgs ; le comportement très indulte des personnages.



Les anges



On ne sait pas exactement ce que sont ces monstres du futur. Dès le premier épisode, les armes conventionnelles n'ont aucun effet sur eux. Ces créatures ont le pouvoir de dresser autour d'elles un champ de force très puissant, appelé AT Field. Évidemment, les seuls à pouvoir traverser cette barrière sont les "Eva"... Dans ces moments-là, on se dit que Anges et Evangelion ne sont pas si différents, car les "Eva" sont aussi censés avoir un AT Field. Au cours de la série, les Anges apparaissent sous des formes très différentes. Ainsi, au fur et à mesure du déroulement

des épisodes, certains se feront géants, d'autres beaucoup plus petits, d'autres encore pourront voler, nager ou même évoluer dans l'espace ! C'est comme si chaque nouvel Ange tentait une stratégie différente, sachant que toutes les autres ont échoué. Avec toutefois un point commun : la présence d'une sphère rouge appelée koa représentant leur source d'énergie (c'est à elle que s'attaquent les Eva en priorité !).

La réalisation

Evangelion mérite vraiment son titre de série télévisée de qualité. En effet, la réalisation est vraiment très bonne, même si elle est inégale sur certains épisodes. Les combats des Anges et des Eva sont admirables. Côté musiques, Evangelion fait beaucoup penser à Nadia : c'est en effet la même personne qui les a composées ! Les musiques des derniers épisodes sont d'ailleurs fabuleuses... Bref, Evangelion est une série fantastique, et on attend la version française avec impatience. Surveillez les sorties !

La sortie française

Eh oui, c'est l'éditeur Dynamic Vision qui va sortir la série chez nous, en sous-titrage français. La première cassette devrait arriver avant la fin de l'année. Patience !



comics news

Gen 13 © Editions Semic



Gen 13 © Editions Semic



Gen 13 © Editions Semic



Gen 13 © Editions Semic

La légende Askani (n°51)



Sorti le mois dernier trop tard pour que nous puissions le chroniquer (en plus, j'étais en vacances), "La légende d'Askani" est un comics comme on les aime : original et fort. Cette histoire, la suite de "Cyclope et Phénix", se passe dans le futur, à 2000 années d'où je vous écris. Apocalypse est mort et les Cananéens, un groupe issu de la guerre civile, se sont autoproclamés chef du pays. Seuls les Askanis résistent. Nathan Dayspring, un jeune homme doué du pouvoir de télépathie, est considéré par ce peuple comme le messie, le seul capable de ramener la paix. Ce jeune homme, c'est le futur Cable, et cette fantastique histoire nous plonge dans ses origines. Avec, bien entendu, la présence de Stryfe, le double génétique de Nathan. Le scénario de Scott Lobdell et les dessins de Gene Ha sont somptueux. (Editions Semic, collection RCM-30F).

« Batman Legend (n°4) »

Jusqu'à présent, la série "Batman Legend", censée publier les meilleures histoires parues chez DC Comics, s'était révélée plutôt décevante. Mais là, bravo ! Oubliez la première histoire qui n'a absolument aucun intérêt, pour plonger page 22, où commence "Coma dépassé". Victime d'un accident de la route, Bruce Wayne se retrouve dans le brouillard et va devoir traverser le pays du Sommeil, peuplé d'ignobles créatures, pour revenir à la vie. Une histoire très adulte signée par un spécialiste du gore et de l'heroic-fantasy, Scott Hampton. (Ed. Semic-24F).



« Gen 13 (n°4) »



Imaginée par Jim Lee, cette série met en scène une bande de jeunes super-héros. Encore une ? Pas tout à fait. L'originalité vient surtout de son humour, de son côté sexy et de son second degré assez "hot", il faut bien le reconnaître. Bien sûr, cette équipe de quatre jeunes gens, chaperonnés par un mentor énigmatique (c'est la règle !), lutte contre divers ennemis mais jamais dans le but de sauver l'humanité. Cette série apporte une bouffée d'air frais dans l'univers souvent sombre des comics, et on ne va pas s'en plaindre. (Ed. Semic-25F).

NEXT MONTH...

On revendra sur notre bon vieux tisseur du toile, on vous fera découvrir le nouveau "Strange Origines" (complètement relooké) consacré à Red Richards, le leader des "Quatre Fantastiques" ; au on parlera encore de Batman et d'une étrange créature des Marais. Sans oublier le dénouement, dans X-Men 24, de l'ère d'Apocalypse".

La Légende d'Askani © Marvel Comics, Editions Semic.

à la carte

Par Serge Fèvre

Après les cartes X-Files et les cartes Tekken 2, on ne pouvait vous laisser sans infos. Voilà pourquoi, chaque mois, nous vous proposerons les dernières nouveautés en matière de cartes de jeu, ou bien de collection. Bref, Joypad vous en fait voir de belles...

Alliances



Editeur : Wizards of the Coast



Plus que jamais, avec Alliances, "combinaisons" est le maître mot de "Magic l'Assemblée". Plus interactif, plus dynamique, plus "sauvage" que les précédentes extensions, Alliances électrise le jeu et ne laisse plus de répit aux joueurs. Cette première extension d'"Ère glaciaire" vous permettra de développer votre art de la guerre et prouvera une fois de plus qu'une bataille n'est vraiment gagnée que lorsque vos adversaires sont morts et enterrés. Une bonne extension qui enrichit le jeu.

Mythos



Editeur : Chaosium Inc.

Adeptes du Grand Cthulhu, Mythos est LE jeu de cartes qui vous fera frissonner en vous faisant pénétrer dans le monde fantastique de HP Lovecraft. À mi-chemin entre le livre dont vous êtes le héros, le jeu de cartes et le jeu de rôles, vous créerez vos propres aventures qu'il vous faudra décrire et commenter à la façon d'un meneur de jeu. Comme dans tout scénario, les difficultés y sont progressives, quoique les règles semblent recommander "la lobotomie volontaire" (pourquoi pas, après tout, y en a qui devraient vraiment essayer le truc...).

Deus



Editeur : ETI



Par ceux qui ont fait déferler en France la POG-mania, Deus, le jeu où vous ferez s'affronter les dieux des différentes mythologies revus façon cyber-punk. Les combats mythiques auxquels vous vous livrez vous permettront d'acquiescer de nouvelles cartes aux dépens de vos adversaires. De plus, le système de règle très simple permet de jouer immédiatement. N'oubliez pas que seul le bluff et des nerfs d'acier vous mèneront à la victoire. Un jeu destiné à un public non connaisseur mais qui constitue une très bonne initiation. De plus, les cartes s'avèrent être de très bonne qualité. Un plus non négligeable.

Joypad

**ET RECOIS EN CADEAU
L'UN DE CES SUPER SAÏAJIN*
DRAGON BALL Z**



**1 AN D'ABONNEMENT
A JOYPAD**

**1 SUPER SAÏAJIN
EN CADEAU**

**POUR 239F SEULEMENT
AU LIEU DE 352F SOIT
PLUS DE 30% de réduction**

© 1999 BIRD STUDIOS / SUNDANCE FILM ANIMATION JAPAN.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à renvoyer sous enveloppe affranchie, accompagné de ton règlement, à : JOYPAD-TSA 20215-92882 NANTERRE CEDEX 9

- Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an(11n°)
et je recevrai un super saïajin DRAGON BALL Z
pour 239F seulement au lieu de 352F soit
plus de 30% de réduction!

▼ Je note ici mon adresse (en majuscule)▼

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par:

- [illegible]

Expire le / / Signature :

(openings pour les mineurs)

PRENOM: NOM:

ADRESSE:

CODE POSTAL: VILLE:

Na console:

Mon pseudo. _____
(à créer sur 3615 JOYPAD avant de renvoyer ton bulletin pour profiter de
120 min de connexion gratuites sur le 3614 JOYPAD.)

*JOYPAD se réserve le droit de sélectionner pour toi l'un des 6 saïon proposés, dans la limite des stocks disponibles.

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine.

Conformément à la loi Informatique et Liberté du 06/01/78 (art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, votre adresse e-mail sera transmise à l'Agence. Vous pouvez aussi recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, écrivez-nous.

cinéma

par Eric Paven

Vous connaissez la recette d'un blockbuster ? Prenez un sujet porteur et mondialement connu (comme une série télé culte), une star (comme Emmanuelle Béart... pardon Tom Cruise), deux ou trois scènes chocs que vous incluez dans la bande annonce (Tom Cruise projeté sur un TGV après l'explosion d'un hélicoptère dans le tunnel sous la Manche) et agitez le tout. Vous obtenez un cocktail que tout le monde veut boire pour ne pas avoir l'air idiot. Mais est-il aussi bon pour autant ?

"Bonjour, cher lecteur ! Votre mission, si vous l'acceptez, sera de lire cet article jusqu'au bout sans bâiller, d'aller chercher un Coca, de mater la voisine, de vous frotter les doigts dans le nez, de regarder Ophélie Winter à la télé ou d'écouter le dernier REM. Si vous êtes capturé ou tué par qui que ce soit pendant cette lecture (un alien d'ID4, par exemple),

Joyrad nieraît avoir eu connaissance de vos agissements. Ce document, exceptionnellement, ne s'autodétruit pas dans les cinq secondes. Bonne chance !"

MISSION
IMPOSSIBLE

IMPOSSIBLE
N'EST PAS
CRUISE

Astuces

Par Kendy qui se prend pour Ophélie W. et J.-C. Van D.

Si vous êtes "over-charrette" à un "game", pas de "troubles". Il suffit de "read" les astuces de Pad qui sont ce mois-ci plutôt "over-bookées". Je vais quand même vous faire un "briefing" sur les "cheats of the month" : "Top méga-cool" en "live", la première astuce pour Mario64 et Street Fighter Zero 2, sans "forget" le jeu de sport le plus "entertaining" du moment, j'ai nommé Athlete Kings de chez Sega. Et encore je n'ai pas parlé des autres "games" style "shoot-them-up" ou "kill-them-all" qui vous réserveront de "stranges" surprises ! Si après "that", vous n'êtes pas encore "happy", vous aurez droit à des "kicks", "lights" et other "legs" écartées façon Van Damme. OK, it's a joke !... Heu... "Fish n' april" ! See you bientôt !

MARIO 64

NINTENDO 64

POUR AVOIR DES VIES INFINIES

Après avoir récolté 8 étoiles, allez au stage de Koopa et affrontez-le. En évitant les flammes de sa dernière, vous remarquerez que des pièces apparaissent en haut et place des gerbes de feu. Il suffit d'attendre un instant. La récolte peut alors commencer. Le but étant d'en récolter 1 000 pour avoir les vies infinies ! Préparez vous de bonnes heures quand même ! Lorsque vous atteignez les 1 000 pièces, un "M" apparaît à côté de votre nombre de vies. Cela signifie qu'à ce moment où vous allez mourir, vous allez gagner une vie supplémentaire. En revanche, quand vous vous emparez d'un champignon (ou "1UP"), vous perdez une vie, alors faites attention aux autres réflexes !



Récoltez 1 000 pièces face à Koopa. Un "M" apparaît près du nombre de vos vies.



Si vous prenez un champignon, vous perdez une vie.

GEX

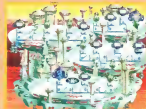
PLAYSTATION

POUR JOUER SUR LA PLANÈTE X

Allez dans le menu des Passwords et entrez le code suivant : RYRYXKB. Vous aurez accès à la planète X.



Entrez RYRYXKB.



Si tout va bien, vous verrez cet écran.

POUR SÉLECTIONNER LES NIVEAUX

Allez dans le "Dome" et pressez le bouton Select pour faire apparaître le menu des Items en haut de l'écran. Ensuite, maintenez pressé le bouton R1 et faites Croix, Carré, Croix, Droite, Haut, Gouche, Rond, Rond, Bas, Bas. Si la manipulation est correctement effectuée, un écran inédit apparaît avec le listing des stages.



Pressez le bouton Select et faites le manip.



Allez dans le stage du Dome.



Voici l'écran de sélection des stages.

LES CODES DE GEX

Cemetery 2 : SVZFHKHP
Cemetery 3 : BXRFTYHP
Cemetery 4 : ZVTCYHP
Jungle 1 : KXYVRHHP
Jungle 2 : CVHCSHHP

Jungle 3 : SVKLPHKP
Jungle 4 : CVBLPHKP
Toonville 1 : RVTCSHHP
Toonville 2 : XYVRHHP
Kang Fu 1 : YTCPHKP

Kang Fu 2 : ZTDHPHHP
Kang Fu 3 : DXVGRHHP
Resopols : GYVYRHP

RETURN FIRE PLAYSTATION

COURS DES NIVEAUX **POUR UN NEUL JOURNAUX**
Niveau 1 : Parapluie, Oiseau, Papillon, Fleur.
Niveau 2 : Visage, Pot à Thé, Lapin, Parapluie.
Niveau 3 : Lapin, Parapluie, Oiseau, Oiseau.
Niveau 4 : Fleur, Parapluie, Lapin, Pot à Thé.
Niveau 5 : Oiseau, Pot à Thé, Papillon, Papillon.
Niveau 6 : Ours, Ours, Habbille, Oiseau.
Niveau 7 : Lapin, Pot à Thé, Parapluie, Cœur.
Niveau 8 : Habbille, Papillon, Oiseau, Cœur.
Niveau 9 : Cœur, Papillon, Pot à Thé, Cœur.
Niveau 10 : Parapluie, Parapluie, Oiseau, Fleur.
Niveau 11 : Fleur, Pot à Thé, Habbille, Papillon.
Niveau 12 : Cœur, Parapluie, Habbille, Cœur.
Niveau 13 : Lapin, Visage, Fleur, Habbille.
Niveau 14 : Lapin, Visage, Ours, Oiseau.
Niveau 15 : Fleur, Parapluie, Oiseau, Lapin.
Niveau 16 : Fleur, Ours, Cœur, Parapluie.
Niveau 17 : Visage, Oiseau, Cœur, Habbille.

COURS DES NIVEAUX **POUR UN NEUL JOURNAUX**
Niveau 1 : Papillon, Parapluie, Ours, Cœur.
Niveau 2 : Ours, Lapin, Fleur, Habbille.
Niveau 3 : Parapluie, Cœur, Habbille, Fleur.
Niveau 4 : Pot à Thé, Oiseau, Papillon, Fleur.
Niveau 5 : Cœur, Fleur, Habbille, Papillon.
Niveau 6 : Cœur, Ours, Lapin, Cœur.
Niveau 7 : Ours, Lapin, Habbille, Fleur.
Niveau 8 : Papillon, Visage, Parapluie, Habbille.
Niveau 9 : Ours, Fleur, Visage, Fleur.
Niveau 10 : Pot à Thé, Ours, Fleur, Parapluie.
Niveau 11 : Cœur, Oiseau, Fleur, Habbille.
Niveau 12 : Visage, Oiseau, Habbille, Pot à Thé.
Niveau 13 : Pot à Thé, Oiseau, Habbille, Ours.
Niveau 14 : Parapluie, Pot à Thé, Oiseau, Fleur.
Niveau 15 : Visage, Ours, Lapin, Fleur.
Niveau 16 : Habbille, Habbille, Habbille, Habbille.

Pour avoir tous les pass



Allez vous planquer en lieu sûr et faites en plein partie la manigance suivante : Carré, Croix, Rond, Triangle, Croix, Triangle, Croix, Triangle.

Croix, Triangle, Croix, Triangle, Croix.

POE'D PLAYSTATION

POUR SÉLECTIONNER LES NIVEAUX
Sur l'écran "New Game, Load Game, Boot Camp, Options", pressez simultanément et maintenez les boutons L1+L2+R1+R2+Haut, puis validez en pressant le bouton Rond. Vous allez ensuite accéder à un autre écran. Pressez simultanément les boutons L1+L2+R1+R2+Bas et choisissez ensuite un niveau de difficulté en pressant soit le bouton Carré, soit le bouton Croix ou encore le bouton Rond. Ensuite, vous aurez droit à la page de sélection des niveaux.



Sur cet écran, pressez simultanément les boutons L1+L2+R1+R2+Bas et choisissez ensuite un niveau de difficulté.

Voilà l'écran de sélection des stades.



Sur cet écran, pressez simultanément et maintenez les boutons L1+L2+R1+R2+Haut, puis validez en pressant le bouton Rond.



FADE TO BLACK PLAYSTATION

COURS DES NIVEAUX

Niveau 1 : ●●●●●
Niveau 2 : ▲●×●●
Niveau 3 : ●●×●●
Niveau 4 : ●●×●●
Niveau 5 : ●●×●●
Niveau 6 : ▲●×●●
Niveau 7 : ●●×●●
Niveau 8 : ●●×●●
Niveau 9 : ●●×●●
Niveau 10 : ●●×●●
Niveau 11 : ●●×●●
Niveau 12 : ●●×●●
Niveau 13 : ●●×●●
Niveau 14 : ●●×●●
Niveau 15 : ●●×●●



Entrez les codes dans le menu des Passwords.

Astuces

THE NEED FOR SPEED PLAYSTATION

POUR RÉGLER LE POIDS DE VOTRE VEHICULE

Choisissez l'option "Tournament" et allez dans le menu des Passwords. Entrez le code suivant : TSYBNS. Appuyez ensuite sur le bouton Carré pour revenir aux écrans précédents. Allez ensuite sur l'écran de sélection des voitures, choisissez l'option "Car Showcase", puis une fois dans ce menu, cliquez sur "Mechanical". Une fois dans le menu, choisissez l'option "Next Slide" en le validant avec le bouton Croix. Vous aurez alors droit à un écran où se trouve le schéma de votre voiture. Sur cet écran, appuyez le bouton L1 pour faire apparaître les flèches devant la voiture. Si vous appuyez le bouton R1, vous ferez apparaître des flèches derrière la voiture. En fait, plus il y aura de flèches et plus votre voiture sera lourde. C'est donc à vous de répartir judicieusement le poids de votre bagnole à l'avant ou à l'arrière.



Entrez TSYBNS.



Choisissez "Car Showcase".



Allez dans "Mechanical".



Cliquez sur "Next Slide", puis faites comme bon vous semble.

POUR JOUER EN MODE "NO MERCY"

Après avoir entré le code TSYBNS, allez dans l'écran "Race Type" et maintenez simultanément les boutons L1 et R1 : vous verrez alors que "No Mercy" remplace l'option "Head to Head".

Maintenez (L1+R1).



POUR JUIER SANS LES JADGES

Lorsque vous avez la vue intérieure, appuyez les boutons Bas+Gauche.

INTERNATIONAL TRACK AND FIELD PLAYSTATION

POUR REVOIR LA DÉMO

Sur l'écran-titre du jeu, appuyez simultanément sur les boutons R2+L2+Carré pour faire apparaître la démo à volonté.

Faites R2+L2+Carré.



ON YOUR MARK

NBA JAM T.E. PLAYSTATION

POUR JOUER CONTRE LA DERNIÈRE ÉQUIPE DE LA SAISON
Allez dans le menu des initiales et entrez END January 1.

POUR GAGNER LA SAISON

Allez dans le menu des initiales et entrez FIN January 1.

Choisissez "Yes" et entrez le code.



Et voilà !

POUR VOIR L'ÉCRAN DES RECORDS DU MONDE

Sur l'écran-titre du jeu, appuyez simultanément les boutons R2+L2+Triangle.

WORLD RECORD		
100m SPURT	9.95	KONAMI
100m JUMP	8.95	KONAMI
100m RUN	15.12	KONAMI
100m SHOT	14.62	KONAMI
100m SWIM	12.91	KONAMI
100m JUMP	7.85	KONAMI
100m JUMP	18.29	KONAMI
100m JUMP	97.58	KONAMI
100m JUMP	6.16	KONAMI
100m JUMP	74.78	KONAMI

ENTER INITIALS FOR
RECORD KEEPING?

YES
NO

DEFCONS PLAYSTATION

POUR JOUER À UN JEU CACHÉ

Allez au niveau 6 et trouvez le terminal V.O.S. Une fois le terminal trouvé, choisissez "Communications : Local Games" et pressez le bouton Triangle pour jouer à une adaptation du jeu Asteroid.

RAGING SKIES PLAYSTATION

POUR CHOISIR UNE MISSION

Sur l'écran de sélection des missions, faites Haut, Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Haut, Triangle.

POUR CHOISIR SON AVION

Sur l'écran de sélection des avions, faites Gauche, Gauche, Droite, Bas, Haut, Bas, Droite, Select.

TROISIÈME VUE

Pressez les boutons L1+L2+R1+R2 immédiatement après avoir sélectionné votre avion. Lorsque le jeu commencera, vous jouerez automatiquement de la vue inédite.

POUR AVOIR PLUS DE TEMPS (999)

Pressez les boutons Circle+Triangle+R1+R2 immédiatement après avoir sélectionné votre avion.

VIRTUA FIGHTER KIDS SATURN

POUR JOUER AVEC GOLD DURAL

Sur l'écran de sélection des personnages, faites Bas, Haut, Gauche, A+Droite.



POUR JOUER AVEC DURAL AQUARIUM

Vous pouvez jouer avec un Dural qui possède un poisson flottant dans son crâne, en terminant le jeu en difficulté Hard. Vous pouvez même vous permettre de perdre des "continues", ce n'est pas grave.

TOBAL N°1 PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC UNE VUE INÉDITE

Sur l'écran de sélection des personnages, maintenez enfoncés les boutons L2+R2 et validez votre combattant avec un autre bouton. Lorsque le jeu commencera, vous remarquerez que la caméra sera placée un peu plus haut que d'habitude.



Faites L2+R2.



Voilà la nouvelle vue.

THE KING OF FIGHTERS 95 PLAYSTATION

POUR ENLEVER LA DÉMO DE LA VICTOIRE

Ce tip sert à accélérer les temps d'accès du disque en enlevant la demo de victoire de fin de match. Pour cela, allez dans le menu des Options et placez le curseur sur "Configuration". Pressez alors simultanément les boutons L1+L2+R1+R2, vous entendrez un son qui vous confirmera que le tip est enclenché. Ensuite entrez dans le menu "Configuration", l'option "Won Demo" sera désormais visible.

POUR JOUER AVEC LES BOSS (RUGAL ET KUSANAGI)

Choisissez l'option "Team Play", puis une fois arrivé à l'écran de sélection des personnages, validez "Yes". Une fois que le curseur du choix des combattants est apparu, maintenez enfoncé le bouton Start et faites la manipulation suivante : Haut+Rond, Droite+Carre, Gauche+Croix, Bas+Triangle. Si tout roule, les deux boss seront de la partie.



1 Choisissez "Team Play".

2 Répondez "Yes".

4 Voilà les boss !



Faites L1+L2+R1+R2.



"Won Demo" est apparu.



3 Le curseur de sélection des personnages est apparu, faites la manip.



BOMBERMAN

SATURN

À l'écran titre, pressez simultanément les boutons L+R+B+Diagonale Arrière Host pour aller au stage 2. Tassez sur le même écran, faites L+R+C+Diagonale Avant Host pour aller au stage 3. Faites L+R+X+Diagonale Avant Host pour commencer au stage 4. Enfin, faites L+R+Y+Host pour commencer au stage 5.



Toutes les manip. sont à afficher sur l'écran-titre.



Faites L+R+B+Diagonale Arrière Host.



Faites L+R+C+Diagonale Avant Host.



Faites L+R+X+Diagonale Avant Host.



Faites L+R+Y+Host.

POUR JOUER EN DEUX JOUEURS

Sur l'écran-titre, maintenez enfoncés les boutons L+R. Tout en laissant ces boutons enfoncés, sélectionnez "Battle Mode" et pressez le bouton C pour répandre à toutes les options en japonais. Vous verrez que deux persos seront apparus sur la droite de l'écran de sélection des bomberman.



Voilà les deux bonshommes.

SPACE HARRIER

SATURN

POUR AVOIR DES OPTIONS EN PLUS

Sur l'écran-titre "Start/Options", mettez le curseur sur "Options" et pressez simultanément les boutons A+C. De nouvelles options seront alors apparues dans le menu.



Faites A+C.



Voilà les options en plus.

POUR ACCÉDER AU DEBUG MODE

Lorsque le jeu commence et qu'il y a la rotation de logo Sega, maintenez enfoncés ou deuxième padde les boutons A+C, même pendant le chargement. Arrivé à l'écran-titre, revenez sur le premier padde et pressez simultanément les boutons X+Y+Z+Start. L'écran deviendra blanc, et de nouveaux paramètres apparaîtront.



Maintenez enfoncés avec le deuxième padde les boutons A+C.



Faites X+Y+Z+Start avec le premier padde pour voir cet écran.

STREET FIGHTER ZERO 2

PLAYSTATION

POUR JOUER AVEC SHIN GOUNI

Sur l'écran de sélection des personnages, mettez-vous sur Gouki puis maintenez le bouton Select enfoncé. Puis faites Bas, Droite, Droite, Bas, Gauche, Bas, Gauche, Bas, Droite, Droite ; puis validez votre combat avec n'importe quel bouton du padde. Vous jouerez avec un personnage semblable à Gouki, mais plus puissant que l'original. Celui-ci est en effet plus rapide et est capable d'envoyer deux boules de feu dans l'air.



Mettez-vous sur Gouki et commencez les manip.

Lorsque le tip fonctionne, vous voyez que Gouki devient noir lorsqu'il arrive à l'écran.



WORLD HEROES PERFECT

SATURN

POUR JOUER AVEC UN PERSO MINUSCULE

Sur l'écran de sélection des personnages, pressez simultanément les boutons X+Y+C. Lorsque le jeu commencera, vous serez encore plus petit que Cellmura.



Faites X+Y+C.



Vous voilà en nain de jardin.



POUR CHANGER DE COULEUR

Pendant le "Landing", maintenez enfoncés les boutons L+R.

Vos fringues sont plutôt flashy !

POUR AFFRONTER SANGOKU (PERSO CACHÉ)

Faites deux Perfect, et Sangoku apparaîtra.

ATHLETE KINGS

SATURN

POUR CHANGER D'ANGLE DE VUE À L'ÉPREUVE "SHOT PUT"

Il suffit de presser les boutons L ou R après votre lancer.



POUR FAIRE LE 100 M EN GALIPETTE !

Pendant la présentation des concurrents au début de l'épreuve du 100 m, faites Haut, Droite, Bas, Gauche, Haut, X. Votre athlète fera des roules-boules pour avancer !



POUR FAIRE LE 100 M À CLOCHE-PIED !

Pendant la présentation des concurrents au début de l'épreuve du 100 m, faites Haut, Gauche, Bas, Droite, Haut, X. Lorsque vous commencerez à courir, vous verrez que votre athlète effectuera des sauts sur un pied pour se déplacer !

ANK

**LOT N°1
UNE MAQUETTE À
L'ÉCHELLE 1/100E
DU WING GUNDAM
MISE À PRIX 1 500
JOYS, 1 GAGNANT.
LOT OFFERT PAR
MARIAH CAREY.**

J'ai soif. M'avancant nonchalamment vers mon frigo, je capte ce fax de la centrale d'espionnage. Le nouveau matériel disponible pour les membres de la Joy\$ Connection consiste en une maquette de robot japonais d'une hauteur de 17 cm approximativement. Assemblable sans colle, ne nécessitant pas de peinture : bref, le produit idéal pour tous ceux qui souhaitent décorer une chambre sans se salir les mains. Décidément, nous ne serons jamais en paix ; il faudra toujours que des hommes veillent sur la sécurité de tous.



**LOT N°3
UN PADDLE
ANALOGIQUE POUR LA
CONSOLE "SATURN"
MISE À PRIX 1 000 JOYS,
1 GAGNANT. LOT OFFERT
PAR SEGA FRANCE.**

Après être allé vomir (je l'ai et la bière, c'est bon ; mais l'estomac n'aime pas trop), je me suis penché (une seconde fois, ha ha !) sur cet objet. Il permettrait donc aux usagers de se déplacer avec aisance dans des mondes virtuels, entièrement générés par une machine fabriquée et distribuée par une de ces corporations géantes basées au Japon. Un objet d'une grande classe, au design fameux. Mais dont l'utilité m'échappe... Il va falloir l'emmener au labo.



**LOT N°2
UN CD DE LA
BANDE ORIGINALE
DU DESSIN ANIMÉ
"COBRA"
MISE À PRIX 500 JOYS, 5 GAGNANTS.
LOT OFFERT PAR AK VIDEO**

"Commercialisant sous le manteau des compact disc contenant des messages semble-t-il subliminaux, ils sont certains de garder une clientèle déjà acquise, et sujette à certains caprices. Les bourgeois sont de grands enfants". Je sirotai ma bière au lait - j'aime bien mettre du lait dans ma bière - en écoutant ce CD, d'une bonne facture pour un produit "forbidden". À posséder, évidemment.



**LOT N°5
UN LOT
SPÉCIAL
"SHOPPING À
CARD-LAND"
MISE À PRIX
600 JOYS,
3 GAGNANTS.
LOTS OFFERTS
PAR PHENIX
DISTRIBUTION**

Comme ci-dessous ce sont les mises les plus élevées qui remporteront les prix les plus intéressants. La mise la plus élevée fera remporter à son possesseur un starter du jeu Cabal, avec 4 sachets booster et 4 sachets d'extension de jeu. La seconde mise permettra de remporter 4 sachets de tradings cards collector Hercule, et la troisième 4 sachets de Trading Cards Street Fighter le film.

**LOT N°4
UN LOT SPÉCIAL "SHOPPING À TOKYO"
MISE À PRIX 600 JOYS, 2 GAGNANTS.
LOT OFFERT PAR PHENIX DISTRIBUTION**

Lorsqu'il convoite quelque chose, l'homme peut devenir une bête féroce. Et c'est le cas ici avec cette mise aux enchères dégressive. La mise la plus élevée remportera une figurine collector exclusive de "Ken le survivant", complètement introuvable aujourd'hui, offerte avec son parchemin de coups secrets du Hokuto, un tapis de souris médiéval, ainsi qu'une collection complète de Pogs collector Dragon Ball Z. Tokyo et une collection d'autocollants Tanzaku Seal Dragon Ball Z. Le second miseur remportera un tapis de souris, une collection de pogs, ainsi que la totale des PP cards de Street Fighter 2 V et 5 sachets de Chromium cards collector Dragon Ball.



VENTE AUX ENCHÈRES JOYPAD 57

(BON À DÉCOUPER ET À REMPLIR EN LETTRES MAJUSCULES • DATE LIMITE D'ENVOI : 31 octobre 1996)

à renvoyer à JOYPAD 6 bis, rue Fournier 92 588 Cligny cedex

NOM : PRÉNOM :
ADRESSE :
MISE À PRIX LOT N°1 : MISE À PRIX LOT N°2 : MISE À PRIX LOT N°3 : MISE À PRIX LOT N°4 : MISE À PRIX LOT N°5 :
TOTAL DES MISES : VOTRE CONSOLE :

BLAZING DRAGONS™



“Chaud devant !”

(CD Consoles - 100%)

“Un soft loufoque et surpuissant : trop fort !”

“Si vous aviez rêvé, la nuit au fond des bois, d'avoir un jeu d'aventure génial sur Playstation et Saturn, alors vous n'avez pas attendu en vain”

(Oryon - 92%)

“Blazing Dragons sonne le reveil des jeux “intelligents” et bons pour la santé”

“Son humour burlesque vaut à lui seul l'investissement”

(Playjet One - 92% / Playjet Two - 90%)

“Une avalanche de fous rires et de gags en tous genres”

(Games Machines - 96%)

“Il ne souffre d'aucun défaut”

(Consoles - 92%)

BLAZING
DRAGONS

Le jeu d'aventure créé par Terry Jones des Monty Pythons

Disponible en version française intégrale sur



et



BMG
INTERACTIVE

**CRYSTAL
DYNAMICS**

REALITE ~~VIRTUELLE~~



UN REALISME ETonnant : 5 flippers, 2 launchers, des loops, targets, ramparts, lancers, anneaux, rails, éjecteurs...

20 MODELES DE BILLE NOIR

100 SEQUENCES EN 3D

PLUSIEURS DOSSIERES DE JEU DE 100 PAGES UNE FUREUR DE VELEUXIONNAIRES !



empire
INTERACTIVE



SEGA, SEGA SATURN, SEGA SATURN 32X, SEGA SATURN 32X+ et SEGA SATURN 32X+ sont des marques déposées de SEGA CORPORATION. UBI SOFT est une marque déposée de UBI SOFT. UBI SOFT est une marque déposée de UBI SOFT. UBI SOFT est une marque déposée de UBI SOFT.